
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIC
84
二次元狂热
神归月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『纯粹2015秋季个人本』
4GB DVD光盘
1 Lovelive收藏卡第五弹 厨娘/糖果
全SR·UR(未觉醒&觉醒)18枚
2 2016舰队航海历
舰队收藏 精美台历
3 天朝原创同人海报x2
『绯弹的亚里亚AA』海报x1
『摇曳百合 3☆High!』海报x1
4 茨木華扇全身纸模
魔女家族的公主
专访半次元人气coser 小半
历久弥新的东方CP再挖掘
咏唱组的一次设定与二次创作漫谈
"红茶"与"风车"社的运转
一路走来的こ～ちゃ与Windmill社（上）
异能战斗类轻小说兴盛之潮的见证者
『绯弹的亚里亚』世界观与角色评析
濑户内的海风吹来的是温暖人心的百合味
『玉响』动画四季总力巡礼专题（下）
10月轻改七英雄你追了几部?
2015 秋季轻小说改编动画漫谈
明石老板娘和多面手舰娘伙伴们
水上飞机母舰及其他特殊舰娘篇
2015年度大作，叶子社阔别十年的情怀续作
『传颂之物 虚伪的假面』全面解析

Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随
与那些已经停运的手游大作

热门手游大作详解和入门心得

『白猫 project』『乖离性百万亚瑟王』
『锁链战记』『神赐之门』『我家公主最可爱』
『梅露可物语』『智龙迷城』『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼

『Lovelive！』『偶像大师』
『AKB』『偶像活动』『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们

『最终幻想 记录守护者』『最终幻想 G-BIKE』
『勇者斗恶龙 怪兽篇』『链接传说』
『星石传说』『怪物猎人』『三国无双』
『创造球会』『噗呦噗呦』等

优秀精品推荐图鉴，
收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、
喵星人、动画改编系……分类总结





超符合国情的现实主义作品！？
国产GAL『高考恋爱100天』深度介绍

中二装逼必读佳作！
3rdeye系新作
『ソーサリージョーカーズ』剧情赏评

比肩神作『Steins;Gate』的再次冲击
科学ADV系列最新作
『Chaos;Child』完全解析！

来自专业的数据和分析的业界指南
GALGAME市场的
衰退、现状及其发展未来

『最果てのイマ』、
『CROSS†CHANNEL』、
『家族計画』……
GALGAME界、轻小说界传奇作者
田中罗密欧大专题



本期封面作者：纯粹
本期封底作者：四骑

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华、古落
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
白石：http://weibo.com/1171696253
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



首席网络合作媒体

sina 新浪动漫

合作同人社团









*标◎的内容收录在光盘中 请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店 选购"二次元狂热出品"产品

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，为我们留言。



又到了秋冬交接之际，编辑部的感冒潮果然又开始了……这种一人感冒传染全家的日常是不是也算编辑部相亲相爱的一种形式呢 w 总之天气转冷，大家多注意身体呀～（pia 飞某传染源）

话说就在本期准备下厂印刷前，国家开放了二孩政策。于是一直在怨念没有妹妹的阿宅们有没有想过求麻麻造一个呢～不过如此大年龄差的妹妹估计也不是阿宅所期待的，而且，现实中的妹妹“不可能有那么可爱”，对吧……





85 期封面作者：鸟介（出自《所以就是你》u235 出品）
85 期封底作者：多元、水乌龟（出自《少女前线》云母组出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[回函抽奖活动]

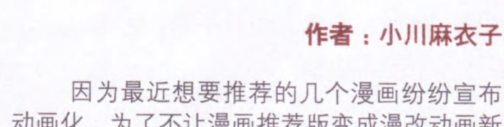


锵锵！本期由实习编辑古落抽出的中奖者为 阿薰 同学，恭喜！请回复我们的邮箱方便及时寄出奖品～下期的奖品为由 E2046 提供，出自兰斯系列的“莉赛特·卡拉 PVC 手办”，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家加入二次元狂热官方 QQ、微信群与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania

[编辑部安利屋]





『鱼所见之梦』（魚の見る夢）

作者：小川麻衣子

因为最近想要推荐的几个漫画纷纷宣布动画化，为了不让漫画推荐版变成漫改动画新闻前瞻，本次选择了一个已经完结了的短篇作品——魚の見る夢（鱼所见之梦）。作者小早川麻衣子小姐曾为『对某飞行员的追忆』绘制过官方漫画版，不得不说，作者似乎在表达这种虐心题材上有独特天赋。

正如上述所言，别看本作漫画短短只有单行本两卷，但却包含了百合、姐妹恋、三角恋、破碎的家庭以及占有欲等等丰富的属性。同样因为仅有两卷，为了不剧透，在此就不展开对剧情的介绍了。

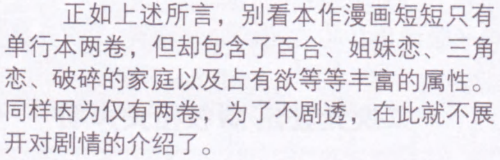
好黑……好苦……好甜。



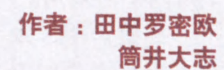
稗田





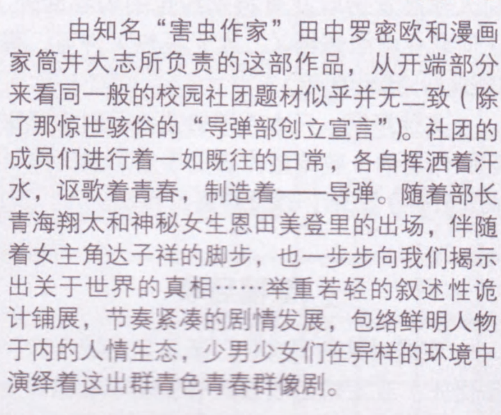


『导弹与浮游生物』（ミサイルとプランクトン）



作者：田中罗密欧
筒井大志

由知名“害虫作家”田中罗密欧和漫画家筒井大志所负责的这部作品，从开端部分来看同一般的校园社团题材似乎并无二致（除了那惊世骇俗的“导弹部创立宣言”）。社团的成员们进行着一如既往的日常，各自挥洒着汗水，讴歌着青春，制造着——导弹。随着部长青海翔太和神秘女生恩田美登里的出场，伴随着女主角达子祥的脚步，也一步步向我们揭示出关于世界的真相……举重若轻的叙述性诡计铺展，节奏紧凑的剧情发展，包络鲜明人物于内的人情生态，少男少女们在异样的环境中演绎着这出群青色青春群像剧。



古落

[寄语选登]

张敏　男　浙江

动画看了 4 年，日语听力满分；美剧看了 7 个月，高考听力满分。这就是天赋吗？

：同学你是在拉仇恨吗……编辑部里的大家也有在看一些美漫或美剧，不过基本上还都是英语废。话说白石看小马也就算了，由稗田强力推荐的 BBC 老剧『Yes，minister』据说可以让大家领会英语的艺术哟～

王彦升　　男　　浙江

看了一下书架上的2DM，最早的一期已经是54了，这么一算，不知不觉买2DM也已经2年半了，我已经不知不觉成为了高三狗，每月的2DM也成为了枯燥生活中的一丝期待。上上期杂志有人说靠free的挂饰结了一段友情，其实我觉得对我来说，靠2DM本身就可以找到同好（或者创造同好），毕竟以书传教和沟通是最简单有效的。

嗯……最后我想问一个问题，舰娘版块现在基本舰娘已经介绍完了，剩下也就一些新的活动舰，以后这版块是会撤销呢还是变成IJN战史介绍或者深海栖舰介绍之类的呢？

：对于学生党来说，在学校交换杂志算是不错的交朋友的方式吧，能安利别人进入自己所喜爱的二次元世界也一定是件很有成就感的事～河蟹子上学时也曾经有过类似的经历，不过说起来那时候的杂志没少被老师没收过……舰娘板块在补完后期实装的新船后将会有全新的内容，敬请各位提督们期待吧。

梁鹏博　　男　　河北

很喜欢二次元狂热上面的文章，尤其是很佩服完蛋了的国王，感觉他好叼的样子，如月千华是个只会玩GAL的变态大叔吧（嘻嘻嘻），感觉二次元狂热上面的文章内容很多信息量很大，看起来很过瘾。

：河蟹子会告诉你其实国王和千华都是现充吗！只有现充玩家才能写出有深度的文章——某位伟人曾说过。所以，说千华老师是变态大叔的你真是太天真了啊（笑）。也正是这些现（yi）充（hun）作者们，不断地给大家带来了更有含金量的文章。（众单身编辑被虐成狗）





KED　　男　　帝都

买了这么久杂志第一次发回函，看河蟹子相谈室其他人的生活都很有趣，但是看看自己就只是一般死宅没什么可说的生活……感受到了伤害。不过一边脑补河蟹子看回函是什么样一边写还是蛮奇妙的……顺便，新微博头像很有趣啊，要不要每季新番都挑一个换。

：现在喜欢ACG的人越来越多，可以通过很多途径交到同好，做一个善于发现生活的宅，相信每个人都有值得一说的故事。河蟹子看回函的表情……大概一直是微笑的吧～听大家分享自己的事情是很幸福的事w

新的微博头像是一时兴起，不过编辑部大家的绘画能力有限（望向画渣的文编和忙成狗的美编），如果哪位读者有兴趣设计河蟹子的二次元形象，也欢迎与我们合作哦～

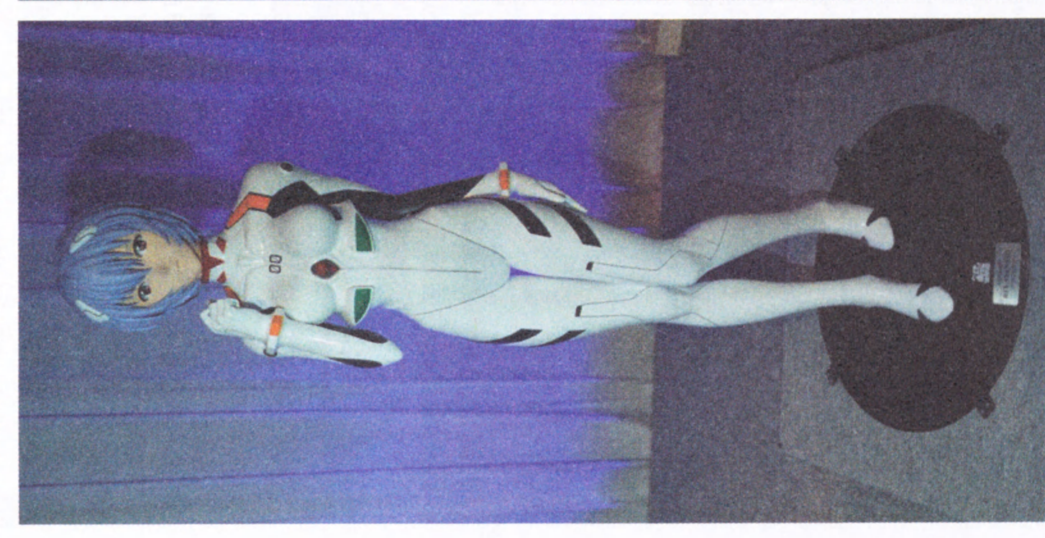
煙火幽燃　　女　　北京

话说上期读者回函某个小姑娘的母上究竟为什么不让她入二次元捏？小生的母上基本不反对呢～还经常在我买不到2DM的时候帮我网购。她对2DM的评价也不错～说看上去没有什么少儿不宜的内容呢～（并不）

：我们明明是非常健康的、专注ACG领域、为了让世界变得更加快乐的书籍啊ww其实家长对孩子的兴趣爱好不理解也是常有的事情了，有能理解自己的父母也算是一件幸福的事吧。所以现在的你们，在将来也一定会成为一位尊重孩子爱好的好父母的～为美好的二次元干杯w







婚纱装“Saber Bride”1/7手办

出品：Good Smile Company　价格：15800日元

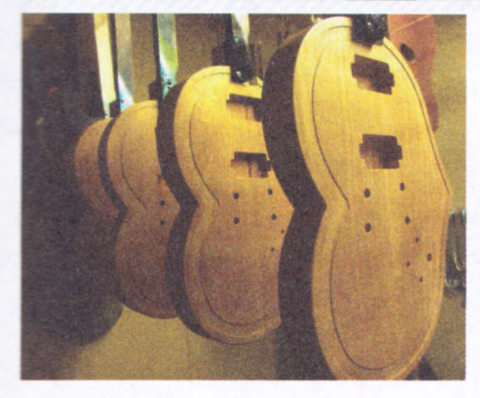
手持“原初之火”，飒爽地在战场上与敌人对峙的场面中，仍能感受到Saber作为女性的纤细之处，这款造型出自『Fate/EXTRA CCC』的Saber手办一公布便受到了大量的关注。尼禄有着与阿尔托利亚不一样的气质，手办也在眼睛、面颊、神情等处强化了尼禄的面相特点。服装方面无论是装饰的细节还是色彩都看起来十分出色，只是这套婚纱裹得比较严实，想看底裤的绅士们可以省省心了。手办预定2016年6月发售，现已开放预订，不想错过的型月迷们可以尽快下手了。

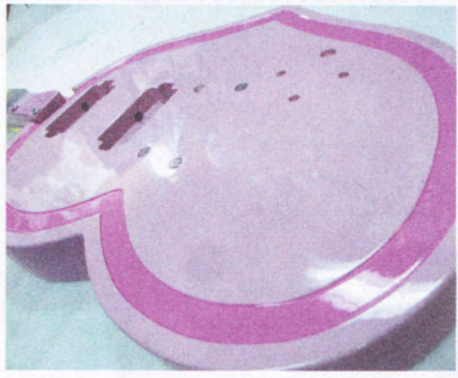
EVA等身模型

贩售：711限定　价格：1728000日元

看看就好系列的土豪专供EVA周边，绫波丽（158CM）、明日香（157CM）、渚薰（166CM）的等身大模型。使用纤维增强复合材料制作，加上带序列号的专属台座，每一只总重约35千克。采用预订生产的形式贩售，11月中旬前日本711便利店接受预订，每个角色限定15台，超出数量时将采用抽签决定，成品将于明年4月～7月交货。光有爱不行，还要有钱……







show by rock 吉他

出品：Sago New Material Guitars　价格：69 万日元

通过动画积攒了更多用户的手机音乐游戏『SHOW BY ROCK』至今仍保持着不错的人气，高质量的动画制作和大量全新插曲同时也让 BD 获得了不错的销量。作品第一主角希安使用的能说话的心形吉他“Strawberry Heart”已决定制作实体乐器，制作委托给了日本的顶级吉他厂 Sago New Material Guitars，作为乐器的质量可以保证。虽然实际商品还没有出来，但制作方已经提前公开了工程的工艺资料，看起来实际效果应该还不错，不过肯定不会发出动画里的大叔音就是。

宅收藏

纯金弗利萨

出品：BANPRESTO　价格：-

眼镜厂的“一番赏”系列通常都会有极其珍贵的最终赏出现，由于独一无二的特性让很多最终赏有着极高的收藏价值，流入拍卖市场后往往都是天价。而这次龙珠主题的一番赏除此之外还设立一个特别奖，奖品竟然是实际价值就有 53 万日元，纯金打造的 5cm 高弗利萨手办！没错，真的是“纯金”，如同剧场版『复活的 F』中一样闪闪发光的弗利萨大人！参与抽奖的方法只有通过手机发送应援信息，虽然对普通人来说无望获取，但一般来说活动之后很大可能会流入市场。只是到时候就不是 53 万日元便能买得到的了……







监狱学园“偷窥球”

出品：ensky　价格：500 日元

『监狱学园』中男子汉们的越狱经历实在让人热血沸腾，趁着真人电视剧版的播放，绅士们还可以再兴奋一阵子。ensky 时常推出各种有趣又绅士的小物件，这款挂饰外面看来只是个圆球，但只要从球上的小孔一窥，便能看到作品中女性角色们各种耻度的经典场面。全套共有 8 款，其中属花学姐第一次被清志看到放○时的那款最有代入感了吧。



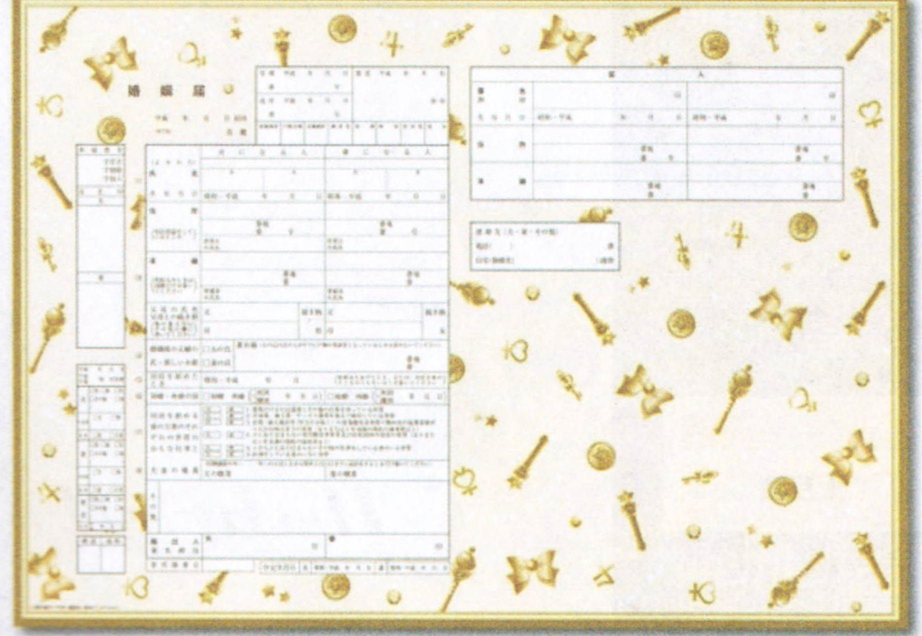


美少女战士结婚登记表

出品：婚姻届製作所　价格：3000 日元

是不是觉得民政局的结婚登记表填写起来不够浪漫？这款美少女战士主题的结婚登记表可以满足不少妹子对这方面的要求。这家“婚姻届製作所”和日本的民政局合作，自去年开设以来接受了大量自定义登记表的请求。最新推出的“美少女战士 Crystal”系列有月野兔和变身道具两种款式，一式两份，一份用于正式登记，另一份可作为纪念保存。看了前面好几款买不起周边，这个登记表的价格还算可以接受，只是首先，你需要有一个结婚对象……





鲁邦三世 新系列

■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

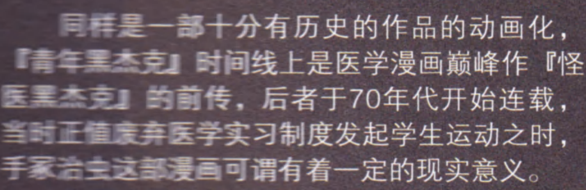
日本国民动画之一的『鲁邦三世』新系列，在『名为峰不二子的女人』之后终于迎来了TV动画新作，终于又能听到沢城姐姐充满色气的配音了。在新系列中加入了一位名叫蕾贝卡的女性角色，而且鲁邦三世要和蕾贝卡结婚！

看来这一季剧情要发展成三个怪盗三角恋的故事了，真是有种大小凯瑟琳的感觉。除了新角色之外，新系列画风风格还是一如既往的稳定，看着鲁邦像猴子一样戏耍钱形警部实在让人倍感亲切。



Staff:
原作：加藤一彦
总监督：友永和秀
监督：矢野雄一郎
动画制作：Telecom Animation Film

Cast:
鲁邦三世：栗田贯一
峰不二子：泽城美雪
蕾贝卡：藤井幸代



青年黑杰克

同样是一部十分有历史的作品的动画化，『青年黑杰克』时间线上是医学漫画巅峰作『怪医黑杰克』的前传，后者于70年代开始连载，当时正值废弃医学实习制度发起学生运动之时，手冢治虫这部漫画可谓有着一定的现实意义。

此番动画化由手冢Production亲自操刀，在最大程度还原原作风格的情况下使画风更适应现代观众的审美。剧情作为前传漫画讲述了黑杰克如何成为怪医的这段秘史，剧情展开从前几话看还是十分令人出乎意料的，对医学题材感兴趣或者想了解下这部古老漫画的观众可以尝试一下。



Staff:
原作：手冢治虫
监督：加瀬充子
系列构成：高桥良辅
动画制作：手冢Production

Cast:
间黑男：梅原裕一郎
薮：游佐浩二
冈本舞子：伊藤静

bilibili

Hackadoll

『Hackadoll』是日本一个二次元资讯类的APP，每周中午和晚上固定时段根据用户订阅的关键字推送各类二次元资讯。没想到这个一个资讯类的APP竟然动画化了，更没想到虽然是泡面番实际却改编得相当不错。

『Hackadoll』动画的针对人群与APP一样核心宅，动画中自然塞满了各类捏他，就拿第二话偶像回来说，就连LIVE故意作画崩坏都要婊一下"卷心菜"，发现动画中的各类捏他是本作的一大看点。此外，呆萌的三只Hackadoll的搞笑表现总是让人忍俊不禁，只是你们这么蠢真的会有人看了动画去下这个APP吗？



Staff:
原作、监修：岩朝晓彦（DeNA）
监督、角色设计：げそいくお
动画制作：Creators in Pack

Cast:
Hackadoll 1号：高木美佑
Hackadoll 2号：奥野香耶
Hackadoll 3号：山下七海



bilibili

苍穹的法芙娜 EXODUS

等了半年『苍穹的法芙娜EXODUS』终于迎来了分割放送的二期，EXODUS的一期停留在一个很吊人胃口的地方，是否真的如同一期最后的未来视那样全员OO（剧透打码），实在让人在意。

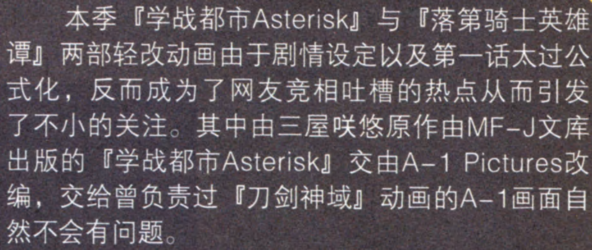
作为10年前动画的续作，冲方丁在充满哲理的剧本中依旧塞满了各种情感纠葛，加之新的一批后辈的加入，使得文戏部分依旧保持相当高的水准。战斗方面与十年前进化巨大，二期的战斗回依旧酣畅淋漓保持了相当高的作画水准。作为一部优秀萝卜动画续作，相信许多观众都迫不及待地等待一睹结局如何了。



Staff:
原作、动画制作：XEBEC
监督：羽原信义
系列构成：冲方丁
角色设计：平井久司

Cast:
皆城总士：喜安浩平
真壁一骑：石井真
远见真矢：松本真理香





进击！巨人中学校

根据『进击的巨人』外传搞笑漫画改编，风格类似于之前的『Falcom学园』，属于把原作世界观和众角色调侃一番，以角色设定崩坏来引发笑点的动画。故事讲述了艾伦一群人进入一所巨人与人类共同学习的中学校，展开了各种各样的爆笑故事。

为了迎合搞笑的氛围，作品采用了三头身的比例，巨人的粉丝可以在作品中看到各种熟悉的巨人梗。原以为会改编成泡面动画，没想到是正常24分钟的节奏，如果不嫌巨人看多会审美疲劳的话，可以尝试下这部重度粉丝向的搞笑动画。

Staff:

监督：井端义秀
人物设计：八寻裕子
动画制作：Production I.G

Cast:

艾伦·耶格尔：梶裕贵
三笠·阿卡曼：石川由依
阿尔敏·亚鲁雷特：井上麻里奈





学战都市Asterisk

本季『学战都市Asterisk』与『落第骑士英雄谭』两部轻改动画由于剧情设定以及第一话太过公式化，反而成为了网友竞相吐槽的热点从而引发了不小的关注。其中由三屋咲悠原作由MF-J文库出版的『学战都市Asterisk』交由A-1 Pictures改编，交给曾负责过『刀剑神域』动画的A-1画面自然不会有问题。

『学战都市』剧情围绕一群特异能力学生所在的学园展开，最弱男主撞见女主更衣的常见开场，拉开了学园排位战斗的序幕……剧情可以说王道也可以说很公式化，轻改动画每话的福利自然不少，冲着"看球"去欣赏也是个不错的选择。

Staff:

原作：三屋咲悠
原作插画：okiura
总监督：小野学
动画制作：A-1 Pictures

Cast:

天雾绫斗：田丸笃志
尤莉丝：加隈亚衣
克劳蒂雅·恩菲尔德：东山奈央





阿松

本季最有病的新番没有之一，赤冢不二夫于60年代连载的搞笑漫画，这回的第三度动画化交给了『银魂』监督藤田阳一，从前两话『阿松』令人捧腹的爆笑程度看来果然没有选错监督。

『阿松』最大的看点在于长着相同脸的六胞胎的日常搞笑，这次6人都采用了大牌声优，对于脸盲患者来说通过声音来判断谁是谁也是一件很有意思的事情。为了让观众最快适应角色，第1话就是一个非常有病的神回，把近期热门的动画恶搞了一遍，而从第二话回复正常之后依旧从头到尾爆笑每周不够看，在等下一话之前可以反复刷很多遍。

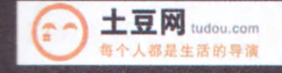
Staff:

原作：赤冢不二夫
监督：藤田阳一
人物设定：浅野直之
动画制作：Studio Pierrot

Cast:

阿松：樱井孝宏
唐松：中村悠一
巧罗松：神谷浩史
一松：福山润
十四松：小野大辅
椴松：入野自由





排球少年 第二期

本季唯一的一部运动番，反正现在P.I.G篮球、棒球、排球轮番上阵，在乙女向和运动番的路上越走越远了。『排球少年』二期依旧是前作熟悉的味道，如同剧中所说日向与影山让人看了就有种被热度灼烧的感觉，每周看得都让人感觉热血沸腾。

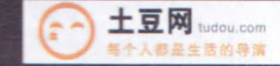
第二季以新的远征作为主线，最大的看点在于新人女经理的加入，新的女经理呆萌可爱到爆，之前的经理清水也一改前作的冰冷，看上去十分迷人。在P.I.G的几部运动番中，『排球少年』的比赛无疑是最热血的，高速的攻守来回以及沿用原作的各种神分镜，看过后不禁燃起想打排球的冲动。

Staff:

原作：古馆春一
监督：满仲劝
动画制作：Production I.G

Cast:

日向翔阳：村濑步
影山飞雄：石川界人
泽村大地：日野聪







又到了本期『手游侵略者』，最近日系手游最大的新闻肯定就数『口袋妖怪』要手游化的消息，当这样一个经典的掌机系列都要手游化，岩田聪社长在归西之前终于对手游松口，让人再次唏嘘手游化的时代潮流已无法倒退。在感慨之后还是来看看本期推荐的游戏吧。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 小茧

偶像大师灰姑娘女孩：星光舞台

游戏原名：アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ
游戏平台：Android/iOS
开发厂商：万代南梦宫
游戏类型：MUG
收费方式：道具收费
官网下载：http://cinderella.idolmaster.jp/sl-stage/

MOBILEGAME


ios


android



在『偶像大师灰姑娘女孩』动画完结前夕，手游『星光舞台』终于上线，而且一经上线就爬到了日区付费榜第一名的位置，让人感叹『偶像大师』这块金字招牌还是宝刀未老。既然同为二次元偶像类的音游，自然难免被人拿来与『LoveLive!』的手游相比，比较之后不难发现老牌游戏厂商万代南梦宫在游戏制作的水准上还是比 Klab 要高出不少的。

还是从音游的部分说起，不同于『LoveLive!』的九个判定按键，『星光舞台』中将按键缩减到了 5 个，不过在点击与长按之外多了一个滑动的操作，在高级模式下还是有一定难度的。游戏设定中可以根据自己的手机设置按键的延迟，从这个细节也能看出万代南梦宫做游戏的细致。

音游的 LIVE 背景可以根据手机的机能在 3D 与 2D 模式之间进行切换，3D 模式完美呈现动画中 LIVE 的效果，能够看到偶像们的舞步以及各种表情。如果手机机能跑不动的话也可以选择切换到 2D 模式，2D 模式中采取 LIVE 2D 技术，即使是 Q 版的 SD 造型也能感受到舞蹈动作紧贴拍子节奏。

『星光舞台』的剧情部分与 LIVE 紧密相连，值得一提的是剧情部分采用全语音让声控们一本满足，剧情模式解锁新曲再通过新曲分数解锁新剧情这样的游玩模式让玩家不觉得疲劳，此外看到偶像们在 LIVE 后不断提升 FANS 数也是十分有成就感的事情。

除了 LIVE 与剧情外『星光舞台』还加入了箱庭模式，在箱庭模式中玩家可以打造装扮自己的事务所，大大提高了游戏性。玩家购买的各种家具除了装饰事务所之外还能起到提升分数、解锁歌曲等作用。

抽卡方面自然是个大坑，只有氪金玩家才能使用的 60 钻的每日抽卡，相比非氪金 250 钻一抽实在太过诱惑，让人忍不住每天氪金。游戏中还能抽到“独唱卡”，把独唱卡放在 Leader 的位置之后 LIVE 的音乐就会变成“独唱模式”，想要抽到本命角色的独唱卡怎么想都是个大坑。日本玩家在抽卡方面已经开发出了玄学，据说只要把 NPC 事务员千川千寻围起来，就能大大增加 SR 与 SSR 的抽卡几率……











总的来说『偶像大师灰姑娘女孩：星光舞台』是一款完成度非常高的音游，近期能占据日区付费榜第一也在情理之中。相信之后相当长的一段时间，能看到偶像大师与『Lovelive!』在日区付费榜上分庭抗礼的局面吧。两边都玩的玩家是不是要两只手都砍掉了……

超级机器人大战 X-Ω

游戏原名： スーパーロボット大戦 X-Ω
游戏平台： iOs/Android
开发厂商： 万代南梦宫
游戏类型： 塔防 RPG
收费方式： 道具收费
官网下载： http://srw-x.suparobo.jp/

MOBILEGAME




ios android


本期又一个万代的手游介绍，经典的 SLG『机战』系列终于手游化了，等等，这游戏类型写的好像不对！？其实没写错，许多玩家在兴冲冲看到『机战』图标去下了这么一款手游之后，却发现原来是一款『锁链战纪』式的游戏。



『超级机器人大战 X-Ω』说是一款『锁链战纪』式的游戏呢，在战斗方式上又加入了很多机战的传统要素，比如『锁链战纪』里是没有回避这个设定的而『机战 X-Ω』有，『锁链战纪』里每个角色只有一个要消耗技能珠的必杀，『机战 X-Ω』里还加入了精神技能，玩家能够看到熟悉的热血、根性等经典指令。此外在战斗中还有母舰的设定，玩家可以把机体拖到母舰中进行回复，回复满血之后继续出战。仔细玩下来发现和『锁链战纪』的区别还是蛮大的，甚至说『机战 X-Ω』的游戏性要更高一些。

剧情方面依旧是机战式穿越时空关公战秦琼式的剧本，每章通过之后可以解锁新的卡池抽到新的机体，总体来说还是一款非常 FANS 向的游戏，不拘泥于机战一定要是 SLG 的玩家可以休闲一下。







动画未来 PLUS

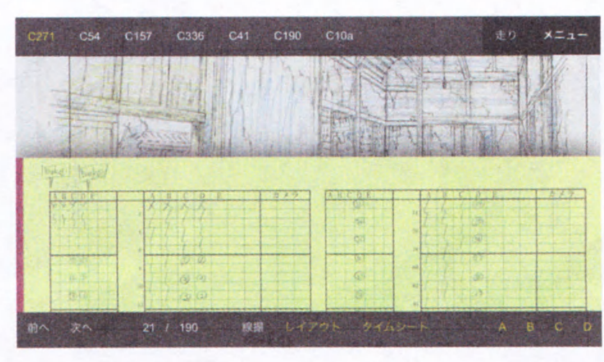
游戏原名： アニメミライプラス
对应平台： iOS
开发厂商： Scivone, LLC
游戏类型： 教学软件
收费方式： 免费
官网下载： https://itunes.apple.com/jp/app/id966782731

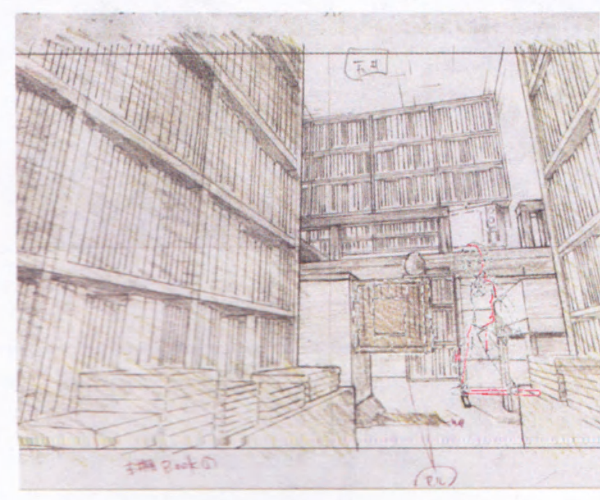
MOBILEGAME

每期介绍了那么多游戏，这期插入一个绘画教学类的 APP。为了解决日本原画师人才问题，日本文化厅近年着手“アニメミライ”（动画未来）的动画师育成计划，而这款名为『动画未来 PLUS』的 APP 就是这项计划其中的一部分。

『动画未来 PLUS』最大的特点在于收录了 Production.I.G 的珍贵原画资料供用户临摹，对于国内的用户来说能够接触到 P.I.G 的动画原画是一件非常难得的事情。APP 中包括了跑步、走路、特殊动作、回头/日常会话、感情对话、动物/机器这几种分类教学，每个教学都是 1CUT 的原画，通过 1CUT 用户可以学习这些动作的画法。

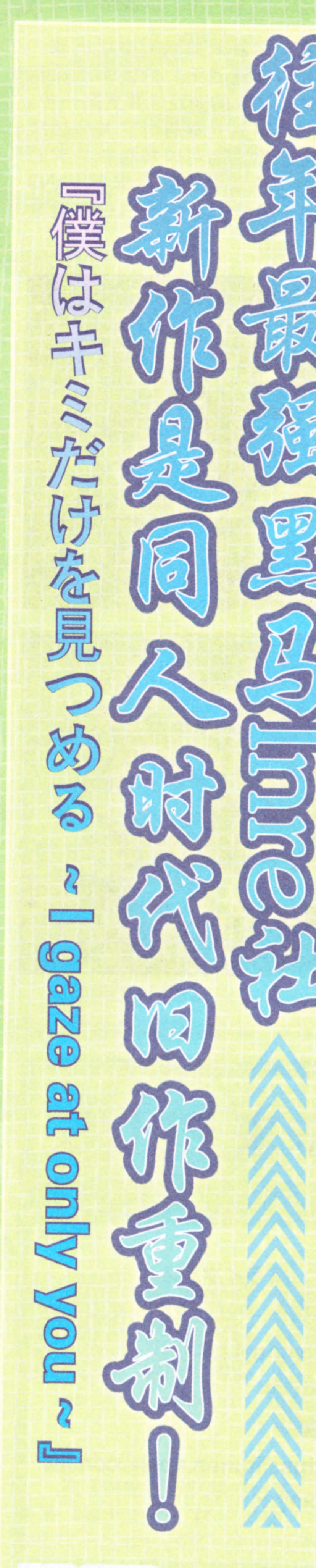
APP 的操作也十分简单，可以把一个动作分成几十步一步步看专业画师如何运笔，也可以通过视频模式完整的看到整个 CUT 的动作变化，此外还能开关背景的显示。除了 Layout 之外还能看到タイムシート也就是这个分镜的时间表，尽管是相当专业的东西不过相信只要是看过『白箱』的观众对于这些术语一定不陌生。





对于想要成为动画原画师的读者，可以尝试去下载一下『动画未来 PLUS』这款 APP 去感受一下动画原画的步骤，朝着成为动画原画的目标而奋斗。


ios



■文/如月千华 ■责编/稗田、白石 ■美编/小茧

INFO

游戏名：僕はキミだけを見つめる ~ I gaze at only you ~
中文暂译：我只凝视着你
出品：INRE
原画：ぬい
剧本：葉山こよーて
音乐：Elements Garden(OP曲)、井原恒平(BGM)
发售日：2015年11月27日

STORY

故事的舞台是一个拥有复杂背景的歌舞伎町。主人公佐原拓实是在当地被称为“最强”的少年团体“SABER TIGER”的队长。暗地里，拥有超强实力的他不断解决着城镇上警察们无法解决的事件，不过他却被居民们所恐惧，被人称为恶魔的化身。

直到某一天，他的两位好友被黑社会的杀手“恶梦”所杀害，以此为契机，“SABER TIGER”无奈瓦解，拓实也被迫过上了必须避人耳目的生活。在这样的生活中，拓实突然收到了一份委托，其内容是聘请他给在音乐界引起种种话题的风早永远担任保镖。这位出身不明，经历不明的神秘歌姬，因为某些原因被黑社会盯上了，可能有生命危险……

为了替好友报仇，也为了切断缠绕自己的恶梦，拓实接受了这份委托，成为了保护永远的盾牌。



风早 永远

Kazahaya Towa
CV：三代真子
身高：161cm
三围：B92/ W58/ H88
生日：2月25日

突然闯入音乐界的神秘的歌姬。在一直以来的音乐活动中从未公开过关于她本人的任何信息，而如今则决定在即将举行的为期3天的限定演唱会上，于粉丝面前展现真身。不过她因为某些原因成为了黑社会杀手的目标，为此请来拓实担任她的保镖。

一头靓丽的金色长发，外表俏丽，性格温柔，内向胆小，比较怕生，但总的来说内心很坚强。特别喜欢时代剧和传统糖果店里的点心。据说她美丽的歌声中隐藏了某个秘密，但她从未对任何人说起过。



真名濑 莉亚

Manase Ria
CV：有栖川みや美
身高：158cm
三围：B85/ W57/ H85
生日：12月20日

歌姬永远的专属造型师和美发师。

她的梦想是组建乐队并实现商业出道，但被相中之后便成为了永远的后勤STAFF。算是成员中的大姐头，性格毒舌又凶暴。兴趣是武器的收集和改造，心情不好就随时拿出空气枪示威，不过她总是把永远放在首位考虑，是一个合格的友人和“姐姐”。

十分反感工口的话题，有时候还会因此脱口说出方言。



片濑 郁乃

Katase Ikuno
CV：藤咲ウサ
身高：151cm
三围：B78/ W53/ H84
生日：6月5日



歌姬永远的专属服装师，同时是个还能兼顾料理和杂务的多面手。她的老家曾经营着洋货商店，小时候也在店里帮过忙。不过后来商店倒闭，双亲也连夜逃跑留下她孤身一人。自那之后她一直梦想着能够重建自家的商店。

性格开朗活泼，在成员中间是妹妹一般的存在。十分在意自己的平胸体型，但对屁股似乎多少还有些信心……

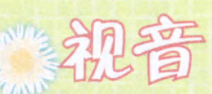
森户美夜

Morito Miya
CV：御苑生メイ
身高：161cm
三围：B86/ W58/ H83
生日：9月14日



永远的经纪人兼秘书，平时像带着面具一般十分冷淡。对人总是沉默寡言并散发着一种让人难以靠近的气氛，但对永远和STAFF们十分信赖。在很多事上也很为永远着想，对永远来说是仿佛母亲一般的存在。

在STAFF中是唯一理性的角色，让很容易脱线的众人言归正传，并教训他们也是美夜的职责。不知为何与主人公十分不合，还多次因为敌视他而表现得很激烈。



视音

Shion
CV：秋野花
身高：150cm
三维：B76/ W52/ H84
生日：？月？日



向主人公提出委托的神秘少女。身材娇小，年龄不明，表情看起来天真无邪。似乎股市交易才是她的本职，拥有相当雄厚的财力，但不知道为什么她的工作地点却是个破纸箱做的房间。就算问她原因，她也从不透露任何私人信息。似乎以前在欧洲住过一段时间，与人打招呼的时候总是使用欧洲的语言。

COMMENT

2013年被称为GALGAME界最大黑马的『忠臣蔵46+1』给玩家们带来了深刻的印象。与当年的型月一样从同人起家的公司INRE通过这部作品不单单是赚了一笔大钱财，更重要的是让自己的公司在这个废萌和角色GAME当道的年代，树立起了“认真严谨创作剧本的品牌”的良好形象。

众所周知，『忠臣蔵46+1』原本是对INRE在同人时代的作品进行重制和大幅扩充的成果，2014年INRE又以『忠臣蔵46＋1 武士的鼓动』为名推出了一部FANDISC，又一次博得好评，同时也算为忠臣蔵的故事画上了一个句号。于是从那之后粉丝们就开始期待INRE为我们带来新的故事，只不过这一次即将与玩家见面的“新作”『僕はキミだけを見つめる』并非是真正意义上的完全新作，而是又一部同人时期旧作的重制。

旧版的『僕はキミだけを見つめる』发售于2006年夏天的C70，是INRE的前身れいんどっぐ的处女作。让人欲罢不能一本道的故事，惊人的剧本构成力，充满魅力的角色……尽管该作罕为人知，但接触过的玩家都给予了极高的评价，更有一部分老玩家从当时开始就成为了剧本写手葉山こよーて的忠实FAN。而本次重制除了对人物，背景和CG等画面素材进行全部重制之外，自然也会带来全语音化，新增路线，扩展剧情等方面的进化。重制版公开的人物立绘和CG虽然看起来与前作『忠臣蔵46+1』的气氛完全不同，比较靠近现在主流的萌系风格，不过笔者可以很明确地说该作一定会与普通萌系作品划清界限。而就在官网上也专门出现了“本作不是イチャラブ作”的提示，看来INRE也担心有玩家仅仅为了角色萌而购买本作结果被吓跑了吧……▲

星空与恋爱的青春物语

PULLTOP新作『見上げてごらん、夜空の星を』

■文/如月千华 ■责编/稗田、白石 ■美编/小茧



INFO

游戏名：見上げてごらん、夜空の星を中
文暂译：仰望夜空的星辰
出品：PULLTOP
企划：紺野アスタ
原画：八島タカヒロ、基井あゆむ
剧本：紺野アスタ、高嶋栄二
音乐：TWOFIVE
发售日：2015年12月18日

STORY

故事的舞台位于首都圈边缘，关东北部一个中小规模的地方都市"星中市"。这里有一片曾经被叫做三香月村的地区，在多年前建设水库时，大部分区域被水淹没，剩下的部分被并入了星中市。但主人公宇见晓斗在孩提时代，每晚都与青梅竹马的同伴——箒星光和天之川沙夜一起热衷于观星。透过父亲买给他的天文望远镜，眼前浮现的灿烂星芒，曾经让他无比雀跃，那就好像是每天都在银河中旅行一般美好的时光。可是这样的日子因为光的转学画上了休止符。光离开之后，又与沙夜变得疏远，晓斗渐渐就不再观星了。

升上高中的晓斗孤身一人参加天文部，有了"不观星的天文部员"这样的绰号。以升学为契机，他与沙夜的关系也逐渐得到修复。而就在这样生活中，某一天他突然收到了一个名叫"六连星"的组织的招募邀请。他为了拒绝而来到指定的地点，却发现出现在那里的是久别多年的光。经历离别和再会以及新的邂逅，晓斗终于重新拾起了自己对星空的憧憬，并一步步取回自己本以为再也不会得到的重要的思念。

就这样，他与同伴们一同仰望着星空的青春日子，开始了。



CHARACTER

Houkiboshi Hikara

箒星光

CV：萌花ちょこ

身高：161cm
三围：B91/ W58/ H88
生日：8月20日
血型：O型

宛如彗星一般突然回到故乡的少女，晓斗等人的青梅竹马。性格积极开朗，行动力极强，好奇心旺盛。小时候总是和晓斗，沙夜三人一起在秘密的天文台上观星，三人之间有着不可替代的羁绊。对她来说，观星就相当于在银河里遨游，对于充满未知的宇宙的彼方，她的好奇心不断地在壮大着。

幼年时就转学离开星中市，时隔多年之后又回到了这片土地上与晓斗他们重逢。曾经就像一个活泼的男孩子的她，如今已经摇身一变成为亭亭玉立的少女。以她的出现为契机，晓斗等人重新取回了当初一起观星的热闹的日常。

Ayanogawa Saya

天之川沙夜

CV：雪菜めぐり

身高：154cm
三围：B80/ W57/ H83
生日：1月16日
血型：A型

晓斗的另一个青梅竹马，拥有藏青色和琥珀黄两种颜色的异色瞳。成绩优秀，性格认真严谨，看起来似乎十分踏实能干，但实际上这也是她拼命维持着的外界印象。真正的她总让人感觉有些脱线，让人放心不下。

幼年时代转学到这里来的时候，还对自己的异色瞳怀有自卑感，总是带着太阳镜。后来与晓斗和光熟识起来后，性格也逐渐变得开朗起来。

现在成长起来的她依然很怕羞和怯生，可一旦遇上和晓斗有关事情的时候就会忘记周围变得大胆起来。她很担心整天泡在学校社团活动室里的晓斗，经常给他带来慰问品。这样时间一长，大家就开始称她为“分居老婆（通勤妻）”了……

Shiratori Orihime

白鸟织姫



CV：遠野そよぎ

身高：162cm
三围：B93/ W57/ H89
生日：3月14日
血型：O型

就读于直升式名门学校的三年级生。天文部的部长。她出身在一个富裕的家庭，从小接受良好的教育，对待他人很有礼貌，文雅大方，散发着优雅的气质。虽说是一个正统派的美女，但偶尔还是会表现出一些调皮和天然的地方。经常做一些看起来很可疑的占卜，不过那只是她为了让自己显得很神秘的演出。

总的来说表现得有种最终BOSS的感觉，对她不了解的人都不太愿意接近她。实际上是个很会照顾人，又为后辈着想的好女孩，不管男生女生都很仰慕她。性格上还拥有一旦决定就绝不反悔的坚强意志，但是为了向周围展示自己的坚定也会逞强勉强自己。

Kusakabe Korona

日下部可罗娜

CV：小鳥居夕花

身高：154cm
三围：B80/ W57/ H83
生日：1月16日
血型：A型

比晓斗等人低一年级的学妹，虽然年纪只差一岁，但很多事情都因此无法如愿。

小时候她和光关系很好，也喜欢晓斗，就因为年级不同而没办法成为她们的同伴。后来发现沙夜也和晓斗他们熟识起来后，便看她不顺眼，总是跟她起争执。

为了能让晓斗关注自己而做出了各种无谓的努力，又因为太孩子气，缺乏羞耻心，总是让晓斗十分难办。积极开朗，脸上总是挂着笑容，性格很像一只小猫，对于自己亲近的人会毫无顾忌的撒娇。

COMMENT

2012年，PULLTOP凭借『この大空に、翼を広げて』荣获了MOE GAME AWARD 2012的大赏，并在那之后的几年里推出了该作的多部衍生作品，可谓是久违的打造了一个成功的品牌。如今时隔3年前，PULLTOP重新召集了同一批STAFF，准备创造另一个青春与恋爱的故事——『見上げてごらん、夜空の星を』。从目前公布的情报来看，本次新作不但主力STAFF与“大空翼”一脉相承，就连游戏标题，故事风格都与之十分相近，很明显PULLTOP是准备延续之前的口味，在创作者们得意的分野再创一次成功。

官方表示，『見上げてごらん、夜空の星を』是一部将人物之间过去的关系以及逝去的时光当做重点来描绘的作品，它以此来体现出时间流逝中什么会逐渐变化，什么是始终不变的。在有些怀古气氛的环境中，展现这种青春年华中的伤愁，或许将是本作剧本的魅力之一。

回顾“大空翼”的剧本，我们不难发现，融入到剧本中的专用知识，严肃的话题，喜剧内容，角色卖萌等元素保持着一种绝妙的平衡，让人能够很顺畅地走进剧情和角色，并带来良好的阅读感——这也就是“大空翼”获得综合好评的重要原因，而从最新公布的体验版来看，这一点也继承到新作当中，大家可以放心期待，只不过本作的主人公的个性可能并非所有人都能接受，剧本的评价可能也会因此受到影响。

近几年来，PULLTOP除了在青春物语和角色萌的剧本上比较专注之外，对于游戏系统，界面的优化，画面表现力的强化也是不遗余力，据说本作为了表现真实而美丽的星空，使用了专业的工具和天文卫星收集的数据来制作夜空的背景；而通常的背景，也投入了更新的画面加工技术，声称能够达到以往1.5倍的画面表现力……可以看出，PULLTOP这次是真心想要大干一场了。那么让我们拭目以待吧。▲

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play！ DVD

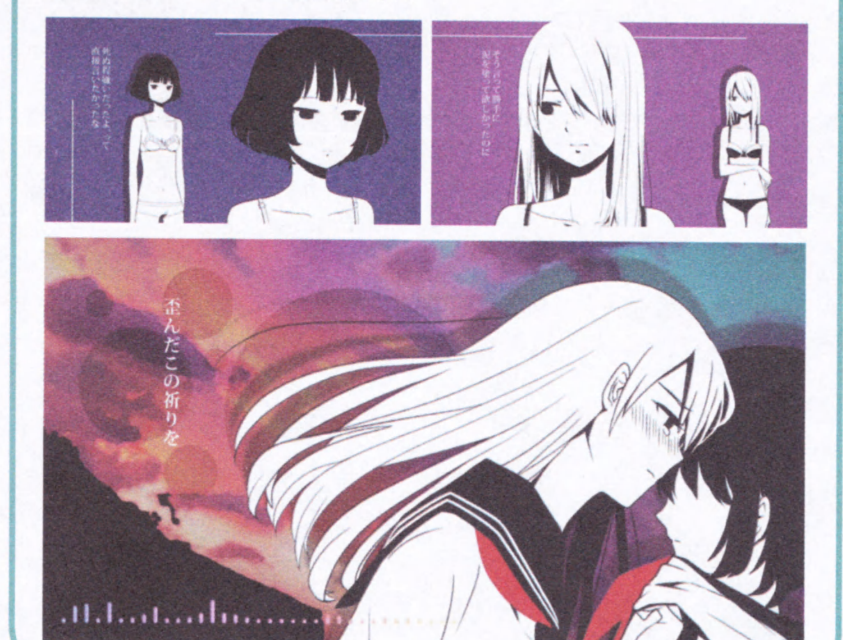
■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

中秋连上国庆长假放完半个月，不知道大家的长假综合症有没有发作？本月 Nico 那边很是热闹，10 月 25 日即将举行的 Nico 超 party2015 已经是蓄势待发，今年除了 Live 常见的电音乐队还给主舞台配了一个豪华的管弦乐队呢 =v=b，当日举行的 M3 也有大量同人专辑售卖，11 月 14 日更是有 Vocaloid 专属的「THE VOC@LOiD M@STER33」举行，各位 P 主和唱见年末总是很忙碌，我们的耳朵也就变得很有福气 XD 最近即将参加超 Party 的唱见トゥライ（即：流星 P）宣布将和多年合作的 VALSHE 结成新的双人演唱组合「ViCTiM」活动（公式主页：http://victim-web.com/），自从他宣布出道之后，也是各种新消息新活动呀。与此同时，另一位从 Nico 出道的米津玄師 10 月 7 日正式发售的 3rd Album「Bremen」（试听：sm27228552）取得了首周公信榜第一的好成绩，也是相当令人振奋。顺便一说，担任米津玄師这张新专辑的电视广告旁白是小栗旬哦，有兴趣的读者可以找来看看，也是挺令人意想不到的组合。新闻先到这里，本月的月报以 Vocaloid 原创这边为主，推荐几位新的 P 主给大家认识，算是难得的推新吧！当然也有来自熟人的情报 ~

【初音ミク】auLelia【オリジナル】

番号：sm27232896　作者：低所得 P

首先说到一位很“新鲜”的 P 主，今年 7 月才刚刚初投稿的“低所得 P”。初投稿『流星メテエシカ』在 7 月 7 日，即日本的七夕投稿，是一首讲述流星和许愿的曲子，歌词恰到好处的忧愁感十分优美，加上顺耳的旋律（顺说这位也是热爱钢琴和弦作为主调和定音的），已经超过了 2 万再生。此次『auLelia』是他第二首投稿，明显比上次大胆了许多，曲风倒是依旧，不过改换了初音 Dark，曲中也出现了刻意的转调部分，间奏时候的钢琴转得漂亮极了，干脆清爽，看得出来是一位正在努力的 P 主，请务必听听试试看！据说主米最近还会投稿与之相对应的另一首新曲『auRelia』，也是值得期待 ~



パーフェクト生命 / 初音ミク

番号：sm27304884 作者：ナユタン星人

继续另一位新新新新的 P 主——自称“ナユタン星人”，宣称自己是在 Vocaloid 版块投稿的外星人 P 主，连 mylist 都取名叫做“ナユタン星基地局”，也是很认真的呀 XD 他也是今年 7 月 1 日初投稿的大新人，不过比上面那位“低所得 P”勤奋一些，每月头几天就会投稿，所以 7~10 月间四个月已经投稿了四首啦！他的曲子可说都是电波系洗脑神曲，充满了如宇宙电波一样的神奇跳跃节奏和迷之电音，再加上他那个跳舞的头长触角外星姑娘或少年的迷之人设，真是一位兢兢业业的外星人 P 主！他的每首歌都是时长 3 分钟左右，也是迷之画风，Tag 里都挂上了“Vocaloid 宇宙派”，因为 P 主名还未有，很多评论都在提出建议也是非常有趣。作为一位刚刚凭借初投稿收获第一个十万再生，凭借新作又夺下周刊冠军的 P 主，前途简直闪闪发光，全力推荐。顺说他的歌曲正在掀起唱见版块的电波风潮，推荐まじ娘新投稿的『アンドロメダアンドロメダ　歌ってみた【まじ娘】』（番号：sm27317327）。（虽然有 Nico 民怀疑这是某位 P 的小号）



NICONICO

夏崩レ片想ヒ/アオトケイ feat.初音ミクDark

番号：sm27133457 作者：アオトケイ

アオトケイ倒不是一位多么新人的P主，自从2013年开始投稿以来他的mylist也已经有27首作品了，九月中旬投稿的这首新曲是他第一首达成十万再生的殿堂作。虽然投稿在秋季，其实是一首适合夏末的歌曲，曲风极为温柔。最有特点要数调教，数次制作了人类哽咽时唱歌的效果，配上歌词旋律，几度催人泪下，高音时疑似撕裂的半破音给这首曲子增添了感情上的高潮，是一首非常适合深夜听的作品。要是アオトケイ能借此机会获得更多人的认可就好了呢。



リグレット/とあ feat.初音ミク

番号：sm27174657 作者：とあ

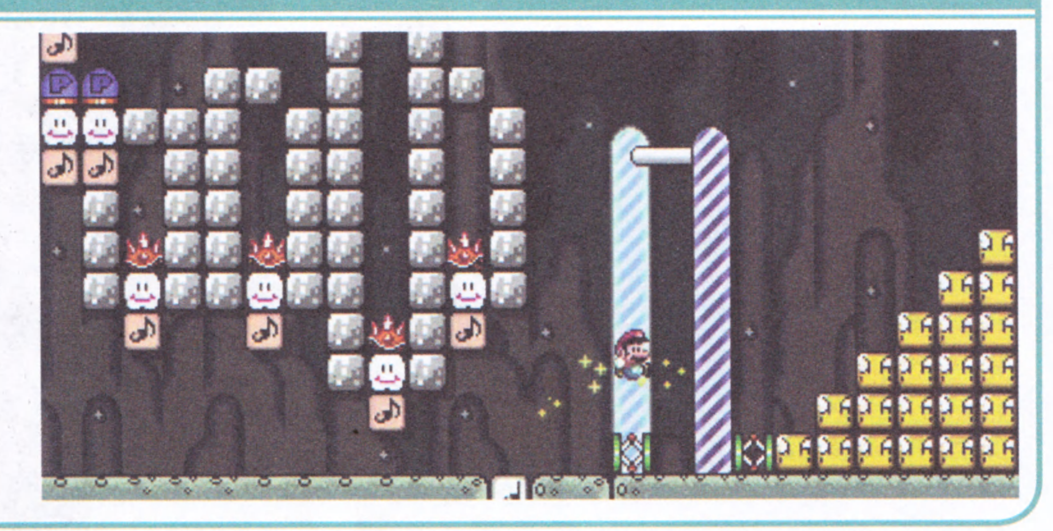
接下来是熟人的时间。とあ今年风头正劲，我们去年也说过他，这次他终于也要开始迈向商业了！9月17日他投稿新曲『リグレット』，同时投稿的还有唱见“nameless”的演唱版本（番号：sm27174908），并とあ也宣布将和“nameless”合作，于11月发行商业专辑，全碟除了旧曲，还会收录大量とあ创作、nameless演唱的新曲，真是可喜可贺。另外Vocaloid版本月还推荐Orangestar的新投『濫觴生命 / feat.IA（番号：sm27042325）』，还有一位老熟人doriko投稿了『【動画そのまま】「歌に形はないけれど～ last mix ～」vo. 初音ミク（番号：sm27070427）』，是将他的名曲「歌に形はないけれど」重新mix配上原本的古老PV的特别纪念版，勾起了不少回忆，也推荐收听。



マリオメーカーで千本桜を演奏

番号：sm27225302 作者：ちゃがま

最后稍微花点篇幅推荐一个有趣的作品。2015年9月10日，任天堂在WiiU平台发售了一款软件『スーパーマリオメーカー（SUPER MARIO MAKER）』，也就是经典游戏马里奥的场景关卡制作软件，发售之后各种地狱一般难度的自制关卡也层出不穷。而这里面，有个脑洞很大的人投稿了这个作品，用『スーパーマリオメーカー』来演奏『千本樱』，具体做法是游戏中各种类怪物自带的音效，我们熟悉的蘑菇呀龟壳食人花等等，经过仔细的排列之后就可以产生这个效果，不过由于一个关卡有同种怪物道具上限100的限制，每首歌都不能做完整，不过这就是个创意的胜利（虽然做起来应该极为耗时）！除此之外这位“闲得出奇”的仁兄还制作了最终幻想系列呀千与千寻呀哆啦A梦呀，欢迎持续收听噗（mylist/50164353）。



习惯性得把坏消息放在最后来说，但是今年的Nico总有种愁绪满溢的感觉，七月底刚送走了年仅二十岁的Vocaloid P主ぼわぼわP，9月24日又知悉著名P主samfree因病去世，享年31岁。他曾经给每一个新出的Vocaloid写专属歌，笔下的名曲众多，拥有著名的Night系列，近年来进入商业领域也给多部动画创作过主题曲，此次突然去世，业界皆惊，徒留一声叹息。只好希望天堂音乐声飘扬，也希望各位P主都能多注意身体健康。这里还要提一下本月由PV影像制作师代理投稿，投稿了ぽわぽわP的遗作『「ヘルシーエンド」椎名もた feat. 初音ミク（番号：sm27218941）』。另外一件大事是P主スズム在自己的博客主页上留下了一篇信息量大又隐晦指代不清的长文，宣布自己从スズム这个名字引退（地址：http://ameblo.jp/suzumusic-0419/entry-12082493915.html）。事情曝出后引起各方猜测，现在并没有百分百肯定的说法，但是极有可能与商业合作中金钱、作品归属等纠纷有关，在此就不深究了，Nico毕竟也是个小娱乐圈，其中深浅，各人自知，不过无论是非，毕竟少了位熟人P主，显得Nico有点点寂寞起来。下期月报的时候Nico超会议就已经举行完了，希望有新的趣事能和大家分享，驱散一些阴霾，我们下回再聊吧！(o´・∀・)ノハーィ

魔女家族的公主

——专访半次元人气coser小半

■ 提供 / 半次元 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 小苗

CN：小半
所在地：江西
星座：双子座
本命角色：saber，远坂凛，索尼子
最近在看的动漫：『吹响！上低音号』、『亚尔斯兰战记』、『六花的勇者』。
半次元个人主页：http://bcy.net/cn107540

半次元：小半好呀 (｡･ ∀ ･) ﾉﾞ 先来和大家打个招呼吧 ~

小半：hi ~ 大家好 ~ 我是小半，挺普通的一个人 ヽ (*° ▽° *) ノ

半次元：和大家介绍一下 CN 和昵称的由来吧 ~(｡ ゝω ･)bﾞ

小半:嗯，就是希望端正自己的态度，不管做什么事都保持着平和的心态，不骄不躁，取二分之一的值，不要想得太好或者太糟什么的 ~（和 ACG 木有关系是不是挺无聊的 _(:3 」∠)_ ）

半次元：果然名字感觉很谦和呢！~\(≧▽≦)/~ 话说这次的白百合姬出得很特别 ~ 想问问是因为什么让小半决定出这个角色的呢 0v0

小半：感觉很特别吗？其实想法很单纯的，最初的时候是朋友安利，然后我就



补了下漫画～觉得画风挺棒，里面的每个人无论性格如何，都有自己所追求的东西，我都很喜欢！戴眼镜的金发大小姐最喜欢啦～！（暴露了什么痴汉属性）还有一部分原因是当时有个很棒的CP～

半次元：希不希望有一个黑蔷薇一样的骑士～～

小半：这个问题不好回答阿～只能说没有十全十美的使魔……

半次元：理想的男孩子类型是什么样子的呢？（泥垢）

小半：（回头看h酱…）嗯，要爱干净，有绅士风度，不能太瘦，要好说话，在我不理智的时候可以理智地劝导我，最重要的是要有一个善良的心～顺便我不是颜控～

半次元：说起来小半对角色性格的把握很到位呢，不管是御姐还是萝莉都掌控得很好。拍摄的时候是怎样让自己很快进入角色状态的呢？

小半：御姐和萝莉这种反差比较大的还是很好把握的，比如御姐眼睛可以稍微眯一点，做出很有气势的“我就是大哥”的感觉。萝莉在妆面上可以画下垂眼，稍稍带点八字眉也可以～我脸比较圆，拍御姐会尽量不拍正面，除



非剧情需要。要很快进入状态的话拍摄之前对着镜子多练习，多找角度，多想动漫里的经典剧情，和摄影多沟通～我比较怕萝莉脸御姐心的类型2333

半次元：哦？那有没有什么比较苦手的角色呢～(｡・∀・)ノﾞ

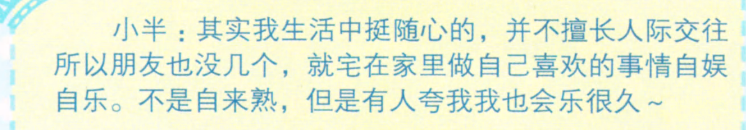
小半：俺妹的五更琉璃啊，比较难把握。也不是纯粹的可爱，一不小心又出得太御姐了。

半次元：我要来安利小半的黑猫啦～黑猫厨们可以戳主页看！（舔屏幕 ing）(/ω ＼*) 小半平时除了拍片子和去漫展，一般还会做什么来度过周末和假期?

小半：很多啊～我爱好超广泛的，一般就是画画，看书，还会和朋友约会啊。冬天的话在阳台晒太阳也算是我的一个消遣方式。偶尔吹下萨克斯，真的很偶尔，以后有机会吹给你们听啊，有人想听的话～

半次元：听说会乐器的女生都很有气质炒鸡迷人！小半生活中也是高贵优雅的小姐姐类型吗？（´・ω・｀）





小半：其实我生活中挺随心的，并不擅长人际交往所以朋友也没几个，就宅在家里做自己喜欢的事情自娱自乐。不是自来熟，但是有人夸我我也会乐很久～

半次元：最近有什么 cosplay 计划吗?

小半：有啊！远坂凛，古墓丽影劳拉，哈尔的移动城堡苏菲等等，还有很多很想出的，但是因为时间地点等原因搁浅了。一个一个慢慢来嘛，出 cos 急不得。

半次元：(｡＞ω･)bﾞ炒鸡期待！请大力投喂安抚我等单身汪！光棍节求送祝福 \(≧▽≦)/~

小半：未来的路还很长，希望大家能在人生的道路上找到一个能陪你一步一步脚踏实地走下去的人～

半次元：小半的腿又长又细好羡慕！黑丝白丝站哪个队！(/ω ＼*)

小半：并没有又长又细 QWQ！喜欢黑丝！显瘦！

半次元：专访要结束啦 w 来和喜欢小半的粉丝们说点什么吧～

小半：有点害羞啊……并不是客气话，我是真的觉得我是个没什么特长的人，出片子也只是自娱自乐，但是有喜欢我的片子的人在，我很感动也很感激你们。之前也说了，有人夸我我会乐很久。善意的意见和建议对我而言很重要，虽然素未谋面，但你们对我的评价我都会很认真地放在心上。不嫌弃的话，未来的路也劳烦你们了～







人与妖与魔法与爱恋的“边界”

■文/mhcg ■责编/稗田 ■美编/塔里

咏唱组的一次设定与二次创作相关漫谈

Boundary between human and dogy, and romance magic

如果向东方系列的爱好者们提问他们最喜欢的角色是谁，其答案或许有着无数种或寻常或异常的可能；然而如果向他们提问最适合“后宫王”之称号的角色是谁，那么想必至少有一半以上的人都会回答“魔理沙”吧。作为被神主以贴近一般人类为目标创作出的“主角”，大大咧咧的魔理沙有着非常符合于大多数作品中受欢迎角色的特质，从而使得在这个百合盛开的幻想乡中大多与她有着互动的女性角色都难逃被在二次创作里配成 CP 的命运。而在这之中最为著名，甚至吸引了许多原本不太了解东方系列的群众的一对 CP，就是由魔理沙与爱丽丝组成的“咏唱组”了。在历代日方与中方爱好者们举办的人气投票中，咏唱组都稳稳位居着 CP 排名的第二位，仅次于有着“东方 Project 的起源与真实”之称的灵魔主角组。然而如果单纯从话题性来说的话，由于另一位与她们有着剪不断理还乱关系的魔法使的存在，咏唱组——或者说以魔理沙为中心的这三位角色可是实际上要比主角组更为引人注目一些才对。当然，毕竟这篇文章是以咏唱组为中心的，就还是先不提那位帕什么诺什么的魔法使了；但即便如此，咏唱组本身的魅力也并没有辜负人气投票第二的这个名次，这对 CP 不论是在一次设定还是二次创作上都有着非常深厚的基础——如果以一个词来概括的话，魔理沙与爱丽丝，由这两位魔法使组成的咏唱组正是东方系列的“边界”。

相对与相近的魔法使——从一次设定谈咏唱组的基础

MAGICAL MIRROR CHARACTER



从最基础的角度来思考的话，身为人类的魔法使与身为妖怪的魔法使之间擦出些什么火花可是寻常至极的事情，尤其是在她们两人有着相同的居住地与爱好的情况之下。魔法之森，这个被阿求在求闻史纪中评价为“不论对于人类还是妖怪都不是个舒适的好住处”的著名景点，就是这两位魔法使的住处了。虽说求闻史纪中提到过魔法之森中其实住着许多魔法使，但问题在于目前官方作品中一共就没出现过几个魔法使，而明言居住在魔法之森中的更是只有她们两人，于是这种“邻居”关系就为同人创作者们提供了许多可供遐想的空间。而在一设方面，永夜抄这部定义了“咏唱组”之名的作品中自然也对这一现象有所着墨：

既不清楚敌人的具体情况，也不知道到底应该怎么办才好。想来想去，结果还是只能先去拜访住在同一片森林里的那个人类了。

爱好者们惊奇地发现，就算是那位（目前仅限和别人呛声时）个性高傲的爱丽丝，在遇到困难时也会主动去求助于某个看起来不太靠谱的邻居。如果不是因为她可能本来就没什么朋友的话，那么这两个人的关系想必是非常不一般了。不仅如此，咏唱组在永夜抄的 BE 中更是揭露了一段了不得的剧情：

结果，在解决问题之前就已经到了早上。
爱丽丝看起来好像很累，非常少见的没有回到自己的家里，而是直接在魔理沙的家里住下了。
魔理沙「夜晚比想像中还要短呀。不过，反正今晚就可以把犯人打成猪头了啦。」
魔理沙正在计划着能够打倒月之民的秘密策略。
而爱丽丝正睡在她身边。
只有保证充足睡眠才能让事情朝着好的方向发展，爱丽丝很了解这一点。



这不就出事了嘛。虽然幻想乡中的大家都是纯洁的少女，但睡在同一间屋子里这种事情可很难当成普遍情况来考虑。想想看，就算是主角组那种青梅竹马两小无猜的级别也是到了三月精（2005 ~）的时代才被揭露了会一起睡觉的事实，而咏唱组这边却在永夜抄（2004）里就早已有了不一般的关系！而且能在另一个人还醒着的时候却没有任何羞涩感地安心睡在对方身边，这种老夫老妻的感觉实在很激发同人作者的创作欲。不过事实上，在爱丽丝于 Win 作正式出场的妖妖梦时代占据主流的其实是她与灵梦的 CP，直到永夜抄发布后才带来了咏唱组剧烈的人气爆发，只能说永夜抄真不愧是给了咏唱组名分的一部作品——虽然有一部分原因是灵梦被紫抢了过去吧。

……你说红魔馆那群人早在红魔乡（2002）的时候就睡在一个屋子里了？

这并不重要，并不重要，嗯。重要的是，咏唱组其实属于那种在原作中就有着充分基础的 CP——不仅是背景设定或是故事剧情这类有着叙事性的方面，人物设定之间刻意的契合度也是这对 CP 引人注目的一大原因。妖妖梦的爱丽丝设定中有着这样一段话：

三面的 Boss，挺普通的魔法使。
主要有着操纵魔法程度的能力。
总之因为她算是个万能的魔法使，没有什么擅长或不擅长的属性。硬要说的话和魔理沙比较接近，可以说是妖怪版魔理沙。

由于爱丽丝也是一位收藏家，有着收集书籍之类魔法道具的癖好，因此和同样身为收藏家的魔理沙时常产生摩擦，她们之间的关系算是比较糟糕。

最近喜欢收集一些有着不幸过去的人偶。

从这段设定中的“妖怪版魔理沙”这六个字就可以看出来，神主在把这位旧作人物重新搬上台面时应该是有考虑过要让这位魔法使成为与最为接近妖怪的人类魔理沙相对的存在：“最为接近人类的妖怪”，而之后各部作品中对于爱丽丝人类特质的描写也充分反映出了这一点，再加上永夜抄中咏唱组这个一唱一和相声组合的成功出道，这种作者硬是拿来配对的人物不把她们当成 CP 都不好意思。虽然下面的部分提到两人的关系不是很好，不过对于熟知大量 ACG 作品的我们来说，这种“关系糟糕”的设定就相当于在她们脸上写了“CP”两个字一样，可谓是欲盖弥彰。再说了，关系不好的话还会组成搭档去解决异变然后还睡到一起去吗……你是傲娇吗。

好吧爱丽丝确实是个傲娇。虽然她金发独居大小姐的特质看起来是有那么一点既视感，不过主要的问题还是在于神主在剧情中给她分配的台词。有请永夜抄的咏唱组剧情登场：

1 面

魔理沙「哎呀，月亮真美啊。」

爱丽丝「诶，你认真的？」

魔理沙「呵，难道不是很美吗。这种月亮是叫什么来着？待宵月？」

爱丽丝「你可真有闲情逸致啊。如果我想开开心心赏月，人手也足够的话……绝对不会把像你这样的家伙带出来的啦。」

Normal Ending

爱丽丝「什么嘛，说是要给我看有趣的东西。反正吧，魔理沙的有趣东西也就是月球上兔子的煎蛋或者灵梦的油炸肉串吧？」

魔理沙「倒是也没那么有趣啦。」

Good Ending

魔理沙「你不觉得探索古屋很有趣吗？」

爱丽丝「别把我当成和你一样的家伙啦。真是的。」

魔理沙「那你不用跟过来也可以哦。」

爱丽丝「一个人会迷路的啊。在这竹林里。」

你说这不是傲娇我都不信啊好吗。大概也正因她在永夜抄中这些近乎于完美的傲娇表现，二设中的爱丽丝形象比起别的角色来说也相对固定了不少。不过呢，光是傲娇并不能概括爱丽丝在永夜抄中的性格表现。在和时常装傻充愣的魔理沙搭档时，爱丽丝同时也顺势扮演了一位非常优秀的毒舌吐槽役：

2 面

魔理沙「现在是每年惯例的妖怪退治强化月份。只要是有妖怪的地方不管哪里我都会去。」

爱丽丝「魔理沙还会退治妖怪什么的，真是太滑稽了。」

魔理沙「哈哈哈~看来你还不知道我是谁啊。」

爱丽丝「是人类吧？」

米斯蒂娅「人类。」

爱丽丝「彻头彻尾的人类。」

魔理沙「哎呀这个嘛。」

3 面

魔理沙「没有满月不能变身的半兽，不就只是个人类吗。」

爱丽丝「你也就是个人类吧？」

5 面

（铃仙出现）

魔理沙「哦。真是又长又黑的走廊呀，爱丽丝。」

爱丽丝「总之你还是先对付一下面前这家伙吧？」

（铃仙被魔理沙无视）

魔理沙「这么长的话，就算是专业扫除人士也得一整天都耗在擦地板上了呀。」

爱丽丝「我倒是觉得比起打扫魔理沙的家来说要更省时省力一点。而且呀，你差不多也该理她一下了吧？」

基本上，会用这种方法交流的两个人要不然就是有着从祖辈传下来的深仇大恨，要不然就是关系早就超越了一般朋友的级别了——不管怎么看都是后面那种更有可能一些。可以说



两人在一设中充足而又有趣的互动正是这对 CP 人气爆棚的主要原因之一。

不过，虽然上面说了这么多支持咏唱组的一设，但大多数都还是以爱丽丝为主的设定，魔理沙的主动程度并不是很高。那么问题来了：魔理沙在原作中又是怎样看待爱丽丝的呢？

要分析这一点的话，可下手的材料相对就少了许多。其一是因为剧情中魔理沙一般都担任着被吐槽的角色，很少出现她对其他人的评价情况——其二则是因为一设中这对 CP 的相处情况怎么看都是爱丽丝在倒追魔理沙嘛。虽说如此，从下面的这些发言来看，爱丽丝对于魔理沙来说其实也算是比较特殊的一位存在：

求闻史纪 / 爱丽丝词条

· 虽然她说（人偶）都是自己亲手操纵的，怎么想都不可能是真的嘛。（雾雨魔理沙）

The Grimoire of Marisa/ 序言

「这本书绝对不是在模仿爱丽丝写的魔法书哦。」

The Grimoire of Marisa/ 爱丽丝 / 暗符「雾之伦敦人偶」

「不论如何，她也算挺能干的嘛。」

The Grimoire of Marisa/ 爱丽丝 / 赤符「Doll Mira Ceti」





「不过呢，她的人偶还是一如既往地射击着强力的弹幕。虽然因为操控着人偶而无法使用什么大型的魔法，但我知道爱丽丝其实应该也是能使用非常强大的魔法的。」

诸如此类，可以看出来魔理沙其实也是有点傲娇的一个人——或者从更加贴近本质的角度来说，或许她是对爱丽丝产生了竞争意识也说不定吧。作为一位以“努力”为卖点的人类魔法使，有着与她相似能力的妖怪魔法使爱丽丝自然而然就成了她想要超越的目标。在爱丽丝傲娇着刷魔理沙好感度的同时，魔理沙却一边不情愿地承认着爱丽丝的能力，一边不断进行魔法的研究以自我提升，这种相处关系上的错位感也可谓是这对 CP 的一大魅力所在。值得一提的是，魔理沙在地灵殿中只有与爱丽丝搭档进行 EX 面攻略时没有吐槽“都从地底出来了为啥还要远程通讯”这一点，反倒是和对方像什么都没发生一样聊了起来。虽然这也不能算是什么有参考价值的一设情报，但且不论神主是否有意为之，至少神主大概早已在潜意识中将魔理沙与爱丽丝当作了有着深入交往的好伙伴吧。她们是相对的存在，也是最为接近的存在；她们是站在种族之壁两侧的魔法使，更是一起站在幻想乡的人与妖之边界上的同伴。

浅薄与深邃的可能性——从二次创作谈咏唱组的表现

POSSIBILITIES INCLUSIVE OF SHALLOW AND DEEP

作为有着极高人气与百合要素的一对 CP，咏唱组的二次创作早已占据了东方同人圈的核心部分，因为咏唱组的同人作品而入坑的爱好者也不在少数。究其原因，主要还是因为咏唱组最基础的相处模式相较其余 CP 来说更为大众化一些——大大咧咧而又感情迟钝的“男”主角和心怀爱恋却又个性傲娇的女主角，这种搭配在二次元文化圈内可以说是已经屡见不鲜。然而同时，这一“俗套”的 CP 组合却因为东方系列对于二次创作的开放态度而获得了极大的

发展空间——热情的同人创作者为这对 CP 带来的剧（nao）情（dong）相当有效地掩盖了这一组合原本单调乏味的特点，取而代之的则是基于原作设定与框架之上的无限可能性。被遗忘的幻想世界、魔法使的日常与非日常，再加上最为重要的“配角”们的活跃，这些由神主提供的开放世界观让最基本的“傲娇”也能在同人作品中保持着充足的新鲜感。从另一个角度来看，咏唱组其实也完美体现了幻想乡自由的世界观，甚至可以说是构成了一切 CP 创作的基础，因为大多数 CP 的故事都可以将咏唱组这一类最为“俗套”的剧情发展作为起点之后再进一步扩展出自己的特点。正因如此，可以说东方系列的二次创作特性对于这对 CP 的推广起到了至关重要的作用，而这对早期 CP 扩展开来的魅力也反过头来刺激了二次创作的活性程度，整个过程堪称是良性循环的典范。东方系列的同人创作之所以能够达到如今的高度，构成 CP 创作基础的咏唱组在爱好者群体中的活跃可以说是不可或缺的一个因素。

当然，光有傲娇要素也是没法构成一部完整作品的。虽然甜甜腻腻的傲娇恋爱剧情已经足够给咏唱组的爱好者以心理上的安慰，但毕竟大多数这类作品在剧情深度上都有所欠缺，这篇文章就不讨论这类单纯的日常系 CP 作品了。在东方系列二次创作的发展之路上，为了让这两人之间的互动剧情更加好看，历代的咏唱组二次创作者们就都花费了许多功夫在强化剧情的冲击性与趣味性上，而在这些变化之中就有着两种非常值得一提的咏唱组主流剧情“扩展”。由于幻想乡是个人类与妖怪可以到处乱组 CP 的和谐场所，而这两位魔法使正可谓是双方的代表人物，因为种族的不同而带来的剧情发展也就成了创作者们最喜爱的题材。在这些瞄准了种族差异的剧情模式之中，就包含了东方系列同人创作里最为著名的题材之一：寿命论。爱丽丝虽然有着无限近似于人类的外表，但作为“魔法使”这一种族的她的寿命终究是要比魔理沙要长出许多的。倘若魔理沙并没有成为真正的“魔法使”，那么两人之间分别的时刻终究会在某一天到来。无论之前有着怎样美好的回忆，都将在最后魔理沙离开人世的时刻化为爱丽丝心中永久的伤痛——对于读者们来说也是同样。寿命论的一大卖点，实际上就是在于这是一种对于日常剧情的“扩展”而非“改变”。爱丽丝依然可以傲娇，依然可以整天看着魔理沙脸红心跳，依然可以两个人一起组队打打小怪兽，也可以在最后成功向魔理沙告白自己的心意，然而这些发展并不会影响寿命论的“结局”——或者说，之前的剧情越是甜蜜越是治愈越是揪心越是感动，在最后静静等待着的终结就越是能为读者带来撕心裂肺的伤痛。死亡是不可避免的终点，也是作者笔下将之前一切“铺垫”化为故事感染力的工具。与另外两对著名的寿命论 CP：红魔组（蕾米莉亚 x 咲夜）与竹林组（妹红 x 慧音）相比，咏唱组的两人其实在存在特性上要显得更为接近一些；既没有地位上的差别，也没有历史上的差距，两人之间的相处模式正如之前所说的一样是大众日常化的代表。而从另一个角度来说，当寿命论的结局来临时，这一对 CP 也并不会像其余 CP 那样涉及到太多东西——只不过是一位妖怪看到了一位人类的死亡，就是这样也仅是这样而已。





有着渊博学识的魔法使妖怪为何会与一介人类度过并不悠长的岁月，又为何会为一介人类必然来临的死亡而悲伤，这些理由都需要完完全全由同人创作者为我们展现出来才行。正因如此，虽说“寿命论”听起来是个老套的发展，但是对于咏唱组来说这种故事却有着比起其它CP来说更为丰富的可能性，而这也是咏唱组的寿命论故事有着经久不衰魅力的原因了。

当然，虽然寿命论看似虐心，但这方面同人创作的故事大多都还算苦中带甜，对于CP爱好者而言并不算太过难以下咽的餐点。然而，下面要说的这类咏唱组二次创作扩展就不太一样了。“病娇”作为恋爱关系上的畸形顶点，病娇设定对于这对一设上的傲娇小搭档而言却意外的并没有太多违和感。严格来说，只要扯上了魔理沙这位四处留情的迟钝男主角，不管哪位角色变成病娇其实都不是什么奇怪的事情，但爱丽丝在其中也算是比较知名的一位。究其原因，大体上主要是因为爱丽丝没朋友的这个二设作祟。由于一设中并没有涉及到过多爱丽丝的人际关系，再加上她单身住在魔法之森中的研究者身份，二次创作者们为她安上了“没朋友”的标签也挺正常的——或者说是“除了邻居的魔理沙之外没朋友”要更加准确一些。这样一来，倘若没朋友的爱丽丝想要让朋友很多的魔理沙专注于自己一人的愿望无法达成，那么她变成东方同人史上最著名的病娇之一也就是没什么办法的事情了。虽说如此，有关这方面的二次创作通常都涉及到猎奇要素，大多也都是爱丽丝突然战斗力暴表干掉了自己的情敌们（有时候再加上魔理沙本人）这样没新意的剧情，单纯从一般读者的观点来看的话这类发展雷同的故事看多了也是会腻的。不过，之所以笔者为病娇咏唱组单开一段分析，除了因为爱丽丝的这一形象早已深入人心之外，也是因为“病娇”这种漆黑的思念对于CP相关的二次创作者来说有着非常特殊的意义。虽然大多数病娇的故事乍看之下千篇一律，但其中真正出色的作品——那些并非单纯体现暴力，而是进一步强调了双方之间占有欲的作品，在笔者看来其实已经接近了CP创作的核心。有人说爱情是自私与自我牺牲的究级结合体，那么为了接近对方而牺牲了理智的，为了占有对方而抛弃了一切的，难道不正是“CP”的真正体现才对吗？幻想乡中有着如此多的角色，如此多的CP可能，但也正是在这种混乱的环境下才更能依靠优秀的创作品来体现出CP之间那种“眼中只存在对方一人”的终极迷恋——即便有着黑化的要素掺杂在其中，也无法阻碍这类作品中异样而诱人的魅力。这种在一次设定中基本寻不到线索，但却看起来极为合理而又能够深入读者心底的二次创作作品，才是东方系列这个开放的同人创作平台为我们能够带来的最大满足。

结 语

EPILOGUE

正如前文所提到的那样，咏唱组的卖点可以说是基于她们一次设定而成的“二次创作的基础性与包容性”。而之所以笔者称咏唱组为“边界”，除了一设上她们在人类与妖怪之中特殊的地位以外，也是因为她们在二次创作中能够完美体现出幻想乡的世界观；她们就像是东方系列同人创作的边界，将一切过去，现在与未来的故事发展的可能性都包容了起来。

她们自身的过去与未来，是夹在现实与幻想之间的魔法与爱恋——

而现在的普通的她们却似乎并不以为然，依然过着普通到令人不禁失笑的一年又一年。▲



苍澜异色

『舰队收藏』水上飞机母舰及其他特殊舰型篇

Sea Various——『Kantai Collection』 water plane carrier & other special warship

□文/wakesnow □责编/稗田 □美编/塔里

在近现代的海军舰队中，除了战舰、航母、巡洋舰、驱逐舰等一线作战舰艇之外，也离不开大量的辅助舰艇来支撑舰队的运营与作战。就此，便介绍一下『舰队收藏』中暂居二线的诸多特殊舰型的舰娘。虽然她们往往不具有一线舰艇那样的战斗力，但是却往往有着特殊的运用价值。也正是这些特殊的舰娘，为『舰队收藏』增添了一份别样的异色。

水上飞机母舰
water plane carrier

在旧日本帝国海军（以下简称“IJN”）中，水上飞机母舰毫无疑问担当着万金油的角色，一方面可以搭载水上飞机执行远程侦查、炮击校正等任务，另一方面也可以利用舰艇本身执行对陆炮击支援、舰队运输与补给乃至登陆支援等多样化的任务，因而在游戏中水上飞机母舰（以下简称“水母”）也具备了开幕航空战、开幕雷击、炮击、反潜乃至雷击等多样化的攻击能力，虽然各项能力都不如一线作战舰艇，但是综合起来也算是不小的战斗力。在一些限定小船出击的海图中，水母便可以发挥这种综合战斗力的作用，譬如说 3-5 中下路的“水母流”攻略法。

“IJN”最早是利用货船、给油舰等改造成水母，先后有“若宫”、“能登吕”、“神威”等舰。1932 年 IJN 制订的丸二舰艇补充计划中列入 2 艘新型水母，即为“千岁”型水母。“千岁”型是 IJN 第一型专门设计建造的水母，搭载的水上机数量比起前辈们有了极大的提高，同时还具备相当的给油功能，还能搭载多艘“甲标的”微型潜艇，更为重要的是一开始就预备好了改造成航母的可能性。1937 年，IJN 开工建设“千岁”型准同型舰“瑞穗”，充实水母队伍。“瑞穗”与“千岁”型一样兼具搭载水上机、搭载“甲标的”与给油三重功能，但是由于其动力装置事故频发，航速较慢，因而未能改成航母。随后 IJN 建造的是“瑞穗”改型“日进”号，除了“瑞穗”所拥有的功能外，还增加布雷能力，同时也装备了更强的火炮，必要时也可以改造成为航母。

水上艇母舰“秋津洲”则是水母之中的异数。IJN 在中太平洋缺乏前进基地，为了及时侦查到美军舰队的动向，IJN 主要通过远程潜艇与大型的远程水上飞艇来实现。因而为了支持与回收大型水上飞艇，IJN 专门设计建造了“秋津洲”型水上艇母舰，与普通水母相比，吨位缩水了很多，主要搭载的就是 1 架大型水上飞艇，执行远程侦查任务。







历史与游戏

“千岁”并非具体地名，而是字面上的“千年”，意为永久。

初代“千岁”为明治时代“笠置”型巡洋舰 2 号舰。作为水母的“千岁”为二代目，三代目“千岁”为海上自卫队的“筑后”型警备舰 6 号舰——该舰舰名则是源自北海道上的千岁川。

伦敦海军条约后，IJN 保有的航母数量受到极大的限制，因而想出歪招，建造一些航母预备舰，以备在开战后及时改造成为航母，“千岁”型水母的开发就是基于这样的考虑。

虽然她自己声称是“日本最初的水上飞机母舰”，实际上日本最初的水上飞机母舰是由货轮改造而来的“若宫”。“千岁”的“最初”之意，确切说来，便是日本最初专门设计建造而成的水母。

1934 年 11 月，“千岁”于吴海军工厂开工，1936 年 11 月下水，1938 年 7 月建成服役，前往中国战场做支援任务。1942 年 6 月，“千岁”与“千代田”作为水母参加了中途岛海战。1943 年，“千岁”与“千代田”一同改造为航母，成为新生航母机动部队的一员。改造后的经历详见『舰队收藏・轻航母篇』，在此不再赘述。

游戏中，“千岁”型长期作为唯一的水母型号，在一些需要水母的场合中自然当仁不让，譬如需要水母上场的远征。最近新增的 6-3 海域也需要水母带路，因而对于没有“瑞穗”或“秋津洲”的提督而言，在培育“千岁”、“千代田”成为航母的同时，再保留两艘维持水母形态还是相当有必要的。

由于水母搭载的武器极为多样，由此拥有的功能也更为灵活，可以搭载大发——增加远征收益，可以搭载“甲标的”与“瑞云”——增加战斗力参加一线舰队。



舰娘

保持水母形态的“千岁”，自然一方面以自己的水上机队为傲，另一方面以自己的给油功能自矜。大概是作为“给油舰”的自觉，“千岁”一方面比较沉迷饮酒，另一方面则更喜欢劝酒。从她的报时台词中，也能看出“千岁”自己并不擅长料理，一日三餐基本都是在外面解决，作为姐姐，相对于能干的“千代田”而言则显得有些颓废。不过，虽然是不成器的姐姐，但是“千岁”对于“千代田”还是相当在意的，其沉没台词也是满满的姐妹情谊。



历史与游戏

“千代田”也并非地名，而是抽象名词，顾名思义为“千世千代可以耕作的田”，意为永久繁荣，与“千岁”同为吉祥词。不过，也有源自江户城别名“千代田城”的说法。

初代目“千代田”便为江户幕府海军的蒸汽炮舰。二代目为明治时代的“千代田”型防护巡洋舰（该型只有 1 舰），该舰名应该确实由“千代田城”而来。作为水母的“千代田”为三代目。四代目“千代田”为海自的潜艇救援舰，舰名由来与二代目相同。

虽然作为水母的“千岁”与“千代田”，都并非源自地名，但是有意思的是，现在北海道已经有“千岁市千代田町”的地方，也算是一种奇缘。

1936 年 12 月，“千代田”同样在吴海军工厂开工，1937 年 11 月下水，1938 年 12 月竣工，随后在 1940 年到 1941 年间改造成为“甲标的”搭载母舰。1942 年，“千代田”与“千岁”一同参加了中途岛海战。IJN 在中途岛海战损失 4 艘主力航母后，启动了“千代田”与“千岁”改成航母的计划。最终于 1943 年 11 月，两舰改成航母。之后的经历参见『舰队收藏・轻航母篇』，在此不再赘述。

在游戏中，“千代田”的属性基本与“千岁”一致。考虑到远征任务中需要 2 个水母的情况，因而建议同时保留“千岁”、“千代田”各 1 艘的水母形态。

舰娘

作为舰娘的“千代田”是镇守府里最为出众的姐控之一，其浓重的控制欲即便在诸位姐控之中也是相当突出的，尤其面对千岁与提督的关系，“千代田”非常的敏感，对待提督完全是情敌待遇。因而这三人之间的关系就显得非常的暧昧，为了同人创造提供了不少的空间。

，两舰
・轻航
“千岁”
情况，
各1艘
最为出
诸位姐
与提督
督完全
显得非
间。



历史与游戏

“瑞穗”意为稻穗丰满，寓意土肥水美。“瑞穗国”便是日本的美称之一。舰名就源自这一美称。“瑞穗”之名即便现在也常见于日本，譬如著名的瑞穗银行。对于死宅而言，可能『少女爱上姐姐』的伪娘主角“宫小路瑞穗”更为熟悉一些吧，由此水母“瑞穗”在国内也有“伪娘”之类别称——虽然这跟她角色完全不相关的。

“瑞穗”为“千岁”型水母的准同型舰，在“千岁”型的设计基础上做了若干调整，其中最为突出的一点便是舍弃了“千岁”型水母的柴油机与蒸汽轮机混合推进，采用了全柴油机推进，为后来的“大和”、“武藏”采用全柴油机推进模式进行试验。这一动力设计事实证明较为失败：该柴油机故障频繁，输出动力不足，因而造成“瑞穗”的航速相当慢，在实际运用中出现了各种困难，也造成了“瑞穗”难以与“千岁”型那样改造成为航母。——但是在游戏中不知道为何“瑞穗”依然设定为“高速”舰。“瑞穗”的排气烟囱设计在舰体后方起重机两侧，而非采用军舰常见的大型烟囱，这是“瑞穗”舰体上的突出特征。





功能上，“瑞穗”继承了“千岁”型水母的三重功能：搭载水上机、搭载微型潜艇以及给油功能，并且在武备上有小的增强。因而“瑞穗”也是目前游戏实装中战斗力最强的水母。

1937 年 5 月，“瑞穗”于川崎重工神户造船厂动工，1938 年 5 月下水，1939 年 2 月完工，编入第 4 舰队第 12 战队，同年 11 月派往中国北部海域活动。1940 年 11 月，“瑞穗”编入第 1 舰队第 7 航空战队。太平洋战争爆发时，“瑞穗”编入联合舰队直属的第 11 航空战队。1942 年 1 月，“瑞穗”编入攻略南洋诸岛的比岛部队（第三舰队）的第二航空部队（“瑞穗”、“千岁”），参加南洋攻略作战。“瑞穗”主要运用其水上飞机执行侦查、警戒、对潜警戒、对地攻击、援护运输船队等诸多任务，其水上机部队还取得击落数架飞机的战绩，但也曾出现击落 IJN 己方运输机的乌龙。

1942 年 3 月，南方攻略作战告一段落，“瑞穗”返回本土。4 月，“瑞穗”进入横须贺海军工厂修理动力推进装置，借此终于可以摆脱“心病”，全力发挥，大幅提高了航速。5 月，修理完成的“瑞穗”离开横须贺前往柱岛，途中遭遇美军潜艇的伏击，引发大火，难以航行。附近的重巡洋舰“高雄”、“摩耶”赶来救援，但最终因为舰体倾覆严重，无法平衡，于次日沉没。在 IJN 的定义中，只有舰首带有菊花“御纹章”的舰艇才算是真正的“军舰”，而之前战沉的驱逐舰（如“如月”）与运输船都没有菊花“御纹章”，因而“瑞穗”便成为了 IJN 第一艘在太平洋战争中沉没的“军舰”。

游戏中，“瑞穗”便是目前正在展开的『舰队收藏』2015 年夏季活动中实装的新船，目前只能在活动 E-3 boss 点掉落，入手难度相当苛刻。“瑞穗”与“千岁”型在运用上没有大的区别，版面数值上略高于“千岁”型，是目前战斗力最强的水母，在一些需要水母的场合，“瑞穗”自然是更好的选择。

“瑞穗”初始便带有“零式水上观测机”，也是目前第三种自带该飞机的舰娘。

舰娘

作为拥有着日本美称之名的舰娘，“瑞穗”自然而然是一位“女子力”爆表的大和抚子，待人接物都是温婉优雅，尤其是满口温柔的敬语让人格外心安。虽然是目前战斗力最强的水母，但是“瑞穗”对自己的战力却非常不自信，显得有些唯唯诺诺。当然“瑞穗”也在试着克服自己的弱点，展现出自己努力的一面。

作为大和抚子，杰出的料理能力自然是必须的，“瑞穗”担当秘书舰的话，提督便能充分享受日本料理的淡淡温情：早餐是煎鱼米饭配味噌汤，午餐是特制饭团配味噌汤，晚饭是什锦饭配沙丁鱼汤，虽然都不是什么特别的美味佳肴，却仍不失温情脉脉的日式家庭料理之实。

“瑞穗”在南洋作战中与“千岁”组成搭档，因而在报时台词中便可看出两人关系要好；同时，在南洋作战中，“瑞穗”也曾与“川内”三姐妹一同作战，因而与她们也较为相熟。最后，“瑞穗”沉没时“高雄”、“摩耶”前来搭救，她对这两人也充满了感激之情。



历史与游戏

“秋津洲”同样也是日本的雅称之一。初代“秋津洲”为明治时期第一艘纯国产的防护巡洋舰。战后日本海上保安厅继续采用这一舰名，用于能搭载直升机的大型海上巡视舰 PLH-32。

在 IJN 的对美“九段作战”计划中，如何及时获取美军舰队行踪的情报，是极为关键的。而美国在太平洋拥有夏威夷，日本却在太平洋上缺乏大型前进基地，因此对美军舰队在珍珠港的动向只能依赖远洋潜艇与大型水上飞艇来进行侦查跟踪。为了支援、补给这些大型水上飞艇，IJN 专门设计了一型水上飞艇母舰，这便是“秋津洲”型的由来。大型飞艇与普通水上飞机在体型上差异极大，因而“秋津洲”与普通的水母无论是在舰型上还是功能上，都存在着极大的区别——“千岁”型等水母标准排水量在 1 万吨以上，可搭载 20 多架水上飞机，同时兼具了微型潜艇母舰、给油舰等多重功能，而“秋津洲”排水量仅有四五千吨，仅能“搭载”一架“二式大型飞艇”，功能上也更多地专注于支援大型飞艇。

“二式大型飞艇”（以下简称“二式大艇”）可以说是当时世界上大型飞艇中的杰出者，拥有 24 小时连续飞行能力、8000 多公里的航程、465km/h 的时速，同时可搭载 2 吨重的航空炸弹或 2 枚航空鱼雷，机体上还搭载了 5 门 20mm 机炮与 4 门 7.7mm 机枪，火力非常强大，因而非常适合担当远程侦查的角色。“二式大艇”满载时有 30 多吨之重，“秋津洲”自然无法直接回收（更不可能如其他水母那样弹射“二式大艇”），于是舰体上搭载了 1 座 35 吨级的电动吊车，用于整备“二式大艇”。实际上“秋津洲”甚至不能搭载“二式大艇”航行，更多是在泊地对“二式大艇”进行整备、弹药油水补给、修理等工作，因此与其说是母舰，倒不如说是支援舰，这点与潜艇母舰“大鲸”非常相似。



1940 年 10 月，“秋津洲”于川崎重工神户造船厂动工，1941 年 7 月下水，1942 年 4 月完工入役，编入第 11 航空舰队第 25 航空战队。1942 年 8 月，瓜岛战役爆发，“秋津洲”前往瓜岛附近海域执行救援紧急迫降的飞行员等任务。8 月 8 日，与第八舰队（即三川舰队）相遇，交换情报。由于其厚重的迷彩，一度被第八舰队误认为敌舰，“秋津洲”的迷彩也被第八舰队戏称为“浓妆”。8 月 22 日，第二次所罗门海战前，“秋津洲”对“阳炎”进行了燃料补给作业。之后，“秋津洲”一直执行运输、补给、修理等诸多任务。

1943 年 3 月，“秋津洲”作为八零二空所属的飞艇母舰，开始飞艇支援任务。1944 年，“明石”等工作舰被击沉后，IJN 将“秋津洲”作为工作舰来弥补。8 月“秋津洲”在吴工厂完成工作舰改造。9 月，“秋津洲”前往菲律宾群岛，24 日在科隆岛附近遭遇美军飞机攻击，与补给舰“伊良湖”一同被击沉。

值得一提的还有“秋津洲流战斗航海术”，这是“秋津洲”在面对高强度航空威胁探索出来的机动回避战术，即在右侧下锚，在必要时大幅开动马力，启动转向推进，实现快速转弯的效果，类似于汽车的甩尾动作。这一战术动作在动画『宇宙战舰大和 2199』以及好莱坞电

影『战舰』中都曾运用过。这一梗也充分体现在了“秋津洲”的人设上：虽然咋一看，“秋津洲”是双马尾角色，仔细一看才会发现她右侧的“马尾”实际为2条船锚。

游戏中，“秋津洲”是在2015年4月的春季活动中作为E6的通关奖励而实装的，也是目前唯一的水上飞艇母舰，与普通的水上飞机母舰在数值设定与运用上都存在着极大的差异。“秋津洲”是游戏中唯一可以搭载“二式大艇”的舰娘，搭载格子为（0，1，1），虽然可以搭载其他水上飞机，但是搭载量与普通水母相比差距太大，难以发挥出水上飞机的战力。“秋津洲”也无法搭载“甲标的”，自然无法开幕雷击，也不会参加闭幕雷击战，但是与其他水母不同，“秋津洲”改造之后可以搭载反潜兵器，譬如声纳，二式大艇也具有有效的反潜能力。总的说来，比起万金油的普通水母，“秋津洲”的使用限制更多，无论哪种场合其战斗力都较弱。不过，在某些海域，譬如6-3以及夏季活动的E5，“秋津洲”搭载“二式大艇”在某些地点可以发动远程侦查，侦查成功会有相应的资源奖励。历史上“秋津洲”的2号舰就未能完工，直接解体，因而无论是历史还是游戏，“秋津洲”都将是独一无二的“水上飞艇母舰”，千万要保护好她。

舰娘

比起“千岁”、“千代田”、“瑞穗”等普通水母的成熟大人，“秋津洲”要显得稚气得多，大概是因为她出生较迟，也因为她的体量比起普通水母要小一倍的关系吧。因而“秋津洲”的性格反而跟某些个“小学生”更为相近，相当的小孩子气。一方面这种小孩子气体现在“秋津洲”的“kamo”口癖上——有着这口癖的还有作为小学生的“高波”，虽然更出名的口癖则是“夕立”的“poi”。另一方面也体现在她对于“二式大艇”的独占欲，感觉比“岛风”对“连装炮酱”的依恋更为深刻。

不过有着小孩子气一面的“秋津洲”却也有着相当不错的料理能力，对于提督除了在“二式大艇”不可退让以外，却也意外的关怀备至，同时从头到尾都是元气满满，倒也非常能够鼓舞士气。综合起来，“秋津洲”大致算是一个刚刚进入青春期的乖巧孩子吧。





历史与游戏

“明石”之名，源自日本兵库县的名胜“明石の浦”。初代目“明石”为明治时期的防护巡洋舰“明石”。本舰为二代目。三代目则为战后海上自卫队的海洋观测舰。

所谓的“工作舰”，实际上就是指具备一定舰船修理能力的特殊舰，用于远洋作战时应急修理舰艇的破损，对于长期维持远洋作战能力具有相当重要的作用。1924 年由商船改造而来的工作舰“关东”触礁沉没之后，IJN 一直期望能建造新的工作舰，由于预算紧张，一直到 1934 年的“丸二计划”才获得建造 1 艘万吨级工作舰的份额。由于之前的工作舰都是由其他舰船改造而来，IJN 尚未建造过真正的工作舰，只能参考美国海军的同类舰，最终于 1936 年定型。

“明石”舰上装备了上百种德国引进的修理设备，配置了多个修理车间及大量的修理工人，被称为“海上修理工厂”或者“移动的海军工厂”，具有相当之强的修理能力。尽管如此，IJN 最终只建成了 1 艘纯血的工作舰，辅以若干改造而来的工作舰，来支撑起舰队的修理保障能力。

1937 年 1 月，“明石”于佐世保海军工厂动工——这也是当时佐世保工厂建造过的最大





军舰，1938 年 6 月下水，1939 年 7 月竣工，入役后直属于联合舰队。1940 年 10 月，“明石”参加纪元二千六百年特别观舰式，在返航途中也特意在兵库县明石市停泊，接受当地的表彰。

太平洋战争爆发后，“明石”也南下支援南洋攻略作战，在帛琉岛、菲律宾的达沃、苏拉威西岛、摩鹿加群岛的安汶等地都曾有过修理作业的记录。

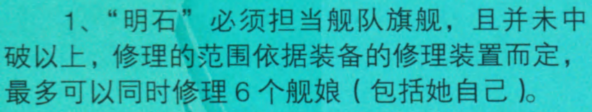
1942 年 6 月，“明石”编入攻略部队，参加中途岛海战，作战中止后，返回到特鲁克基地，修理在中途岛海战中大破的“最上”的舰首。8 月，“明石”开始长期驻留特鲁克基地，为前线的舰艇做应急修理，甚至在特鲁克泊地建立了浮动船坞，可以修理小型舰艇。“明石”强大的修理能力，使得其成为了美军最优先攻击的目标之一。

1944 年 2 月，美军第 38 特混舰队大规模空袭特鲁克基地，“明石”在驱逐舰“秋风”、“藤波”等护卫下逃离特鲁克基地，撤退到帕劳群岛。3 月，美军第 58 特混舰队开始大规模空袭帕劳群岛，“明石”这回在劫难逃，先后被命中数枚炸弹，引发爆炸，最终大破沉底。

游戏中，“明石”从开服以来一直作为道具店的版娘而存在。在 2014 年 4 月的春季活动中，“明石”正式作为舰娘加入到舰队——该活动 E2 海域的通关奖励。2014 年的夏季活动中也加入了“明石”的掉落。活动结束后，日常海域如 3-5、6-2 等都加入了“明石”的掉落。为了进一步普及“明石”，对于尚未入手“明石”的提督还可以在 1-5、2-5 等难度较低的海域掉落（目前 1-5 掉落已经终止）。

“明石”作为工作舰，长期在各个泊地进行修理作业，而非出海作战，因而其板面数值相当之低，战斗力低下。然而作为工作舰，“明石”装备“修理装置”便可以对其他受损的舰娘进行“泊地修理”：





1、"明石"必须担当舰队旗舰，且并未中破以上，修理的范围依据装备的修理装置而定，最多可以同时修理 6 个舰娘（包括她自己）。

2、可以修理的损伤为中破及以下，难以修理大破状态的舰娘。

3、修理资源消耗与入渠相同，耗时也基本一致，但是结算时间为 20 分钟，不足 20 分钟就刷新的话不会恢复状态，恢复 HP= 所用时间 / 恢复 1HP 所需的时间，向下取整，不足 1 的取 1，因而在修理高等级的大船时，"明石"的修理速度比起入渠还要快一些。

2014 年 10 月 24 日『舰队收藏』更新后，"明石"具备了新的技能，即为"改造工厂"，可以对装备进行改修，可通过使用改修资材与相应资源将一般装备提升为上级装备。改修后的装备可以获得属性提升，但是不直接显示在面板上。具体的装备改修表，请参考攻略 wiki 的相关页面，在此不再继续展开。

舰娘

无论是在游戏中还是官方四格漫画中，"明石"都是作为一位靠谱的大姐姐登场的，非常热衷于自己的本职工作，满脑子都是修理修理。在官方四格漫画中，描述了"明石"泊地修理的场景，舰娘的装备交给"修理装置"的妖精，而舰娘本身则交给了"明石"。"明石"用自己的按摩手法来治愈疲惫的舰娘，因而在国内广大提督这边，"明石"也有了搓澡工的别称。

因为满脑子的修理修理，"明石"自然是当之无愧的机械迷、技术宅，与具有相似属性的"夕张"自然一拍即合，被称为镇守府的技术宅两人组。不过，与"明石"CP 最有人气的还是"大淀"，都是长期留驻镇守府的舰娘，"明石"担当道具店版娘，而"大淀"担当的是任务版娘，两个人的服饰都较为相近，因而这两人的组合在 P 站上具有相当的人气。



历史与游戏

"大鲸"即为大鲸鱼，也算是瑞兽的一种。"大鲸"之前，IJN 还建造了一型中型潜水母舰"迅鲸"型（"迅鲸"、"长鲸"）。

潜水母舰"大鲸"是 IJN 第一艘正式采用这名字的舰船。实际上，当初"赤城"改造成航母时，IJN 一度考虑过更改舰名，其中备选的舰名就有"大鲸"。最后"大鲸"自己倒是改造成为了航母，只不过换了舰名。

根据伦敦海军条约的规定，IJN 的航母配额少于美国海军，因此 IJN 考虑建造一些航母预备舰，以备在战时可以迅速改造成航母，充实航母部队。同时，随着"海大"型等大型潜艇的大规模服役，之前以中小型潜艇为支援对象的潜水母舰已经不堪敷用，由此便有建造大型的潜水母舰的计划，其中既包括"剑崎"型 2 舰（后来改造成轻航母"瑞凤"、"祥凤"），也包括"大鲸"（后改造成轻航母"龙凤"）。

潜水艇母舰，并非是指可以搭载潜艇的母舰，而是对于潜艇进行弹药补给、人员休整、通讯指挥的潜艇支援舰。在 IJN 的潜水战队中，往往由轻巡洋舰或潜水艇母舰来担当旗舰，



Submarine tender `s day

对下属的潜艇进行指挥与支援。潜水艇母舰不会潜水哟，跟能搭载水上飞机的潜水航母“伊401”不一样。这点，需要广大提督引起注意。

1933年4月，“大鲸”于横须贺海军工厂开工，1933年11月下水，1934年3月名义上完工，一直继续舾装到了年末。“大鲸”原本采用传统的铆接方式建造，但是工厂强烈建议采用电气焊接方式以加快建造。“友鹤事件”发生后，IJN对“大鲸”也进行了检查，发现同样存在复原性问题，因而进行设计调整，增加压舱物，同时“大鲸”的柴油机也故障频繁，根本难以达到设计水准，因此“竣工”之后，“大鲸”继续进行改造作业。

1935年9月“第四舰队事件”后，IJN更是严格要求舰艇不得在关键部位采用焊接方式，



“大鲸”由此不得不继续返工。几番折腾下来，原本设计排水量10000吨的“大鲸”正式完工时，已经达到了13000吨，远超预期，因而也达不到预期的航速，这对于“大鲸”之后改成航母也埋下了隐患。

1937年8月，“大鲸”临时隶属于第3舰队进驻上海。1938年9月，编入第1舰队第1潜水战队。1940年11月编入第6舰队第1潜水战队。1941年4月编入第6舰队第2潜水战队。1941年12月，进入横须贺工厂开始改造成为航母“龙凤”。轻航母“龙凤”的经历，在此暂时不继续展开，将在之后的『舰队收藏·补遗篇』中进一步详细阐述。

游戏中，“大鲸”于2014年6月6日开始实装，无法建造，只能在若干海域掉落，譬如2-4、2-5、3-4、3-5、5-2等海域的boss点，限定S胜利掉落。入手难度相对较高。

虽然“大鲸”作为辅助舰艇，战斗力较弱，但是关系到“潜水舰队第6舰队编成”任务、远征“远洋潜水舰作战”等的完成，不管怎样都是值得入手的。注意：“大鲸”改造之后便成为轻航母“龙凤”，舰种变更后便无法完成以上任务与远征。

在6-1海域，带“大鲸”上场可以少经历一场海战到达boss点。





舰娘

虽然是万吨型的大船，在体型上，“大鲸”却与小学生们差距不大。“大鲸”的原画为大部分“白露”型驱逐舰的画师玖条イチソ，其鲜明的画风，使得“大鲸”也往往与“白露”型诸多姐妹相提并论，尤其是“时雨”。“大鲸”温和体贴的性格也与“时雨”非常相近。因而同人作品中，这两位的组合也并不罕见。

作为死库水的保姆与奶妈，“大鲸”自然也是贤妻良母的角色——她随身携带的包包里装满了食材与给死库水的鱼雷。自然而然，“大鲸”的家务能力没得挑，不仅仅为提督准备了精心的三餐，甚至还会为提督洗衣服，想想“大鲸”登场时的那句“小女子不才，还请多多关照”(“不束者ですが、よろしくお願い致します”，这句是日本传统婚姻关系确定句)，便无疑能体会到“大鲸”的贴心。因而“大鲸”也有颇受欢迎的“幼妻”属性，无论在日本还是在国内，受到不少提督的青睐。



历史与游戏

“速吸”源自“速吸濑户”，即为九州岛与四国岛之间的丰予海峡。“速吸”作为地名，是传说中神武天皇东征时登陆四国岛之处。

“速吸”原本为“风早”型给油舰2号舰，IJN要求在“风早”型基础上加入水上机运用能力，因而舰型设计上有了较大的变化。中途岛海战之后，IJN继续补充航空战力，脑洞大开，在“速吸”甲板上安装弹射器，可以起飞“流星”等飞机，但是不具备收容飞机降落能力，可以视为是辅助航母——IJN诸多脑洞产物之一。

作为给油舰，“速吸”可以搭载近万吨重油，同时还可以搭载相当数量的弹药与粮食，实际上是IJN少有的综合补给舰，其排水量也达到了2万吨，可以说是相当之大的补给船。

1943年2月，“速吸”在播磨造船厂动工，同年12月下水，1944年4月竣工，编入佐世保镇守府。5月，“速吸”与潜艇伊155发生冲撞事故，耽误了出航时机。

1944年6月11日，“速吸”到达菲律宾南部的达沃。此时，马里亚纳海战爆发，“速吸”由“初霜”、“夕凪”等护卫下，前往与第一补给部队汇合，汇合后，“速吸”舰长在没接到受命的情况下，宣布“速吸”为第一补给部队的



旗舰，取得了实际上的指挥权。小泽机动部队在马里亚纳海战中惨败而撤退，与补给船队汇合，进行补给作业，之后继续向西撤退。撤退中，"速吸"所在船队遭遇美军空袭，"速吸"舰上起火，但是发出"航行无碍"信号，以示其士气高昂，最终到达巴科洛德。"速吸"离开补给部队，与"响"、"夕凪"一同前往救援当时触礁的"雪风"——运气再好也有不走运的时候。之后，"速吸"返回马尼拉。7月，"速吸"与运输舰"旭东丸"一同在"响"、"夕凪"、"藤波"护卫下返回吴港修理。

1944年8月，"速吸"回归联合舰队附属，与"旭东丸"、特设运输舰（给油）"あづさ丸"以及护航的驱逐舰"夕凪"共同组成了"速吸船团"，加入"ヒ71船团"（其中凑集了约20艘运输船，配以航母"大鹰"等护卫部队）。"ヒ71船团"在前往菲律宾途中遭遇美军潜艇袭击，"大鹰"被击沉，船团陷入混乱，最终各自逃离避让，其中"速吸"也遭遇美军潜艇袭击而沉没。

游戏中"速吸"于2015年8月10日夏季活动"反击！第二次SN作战"中作为E4海域的通关奖励而实装，也是目前『舰队收藏』中第一艘"补给"舰娘。"速吸"作为补给舰，原本应该是战斗力较弱的，然而由于"速吸"可以搭载"流星"等舰攻飞机，结合本次活动实装的"舰载机熟练度"系统，在取得制空权的情况下，"速吸"的攻击力完全不可小觑——虽然历史上"速吸"搭载的飞机完全没能发挥出战斗力就是了。这种意外的攻击能力，被戏称为"速吸流星拳"，与"秋津丸"的"烈风拳"可以相提并论。





除此，"速吸"还有具备"洋上补给"能力，具体如下：

1、"速吸"需要搭载"洋上补给"这一消耗性道具，并加入出击舰队阵容。

2、当舰队各舰残存资源低于25%时，在进击界面上可以选择进行洋上补给——其效果为全员燃料弹药增加25%，联合舰队时对两队均有效果。

3、"洋上补给"可以装备在"补强增设"的装备孔中。

这一系统，有助于改善多次作战造成舰队在boss战疲软的情况，然而实际运用中却并不让人满意。

舰娘

"速吸"一头干练的短发，搭配上身运动服样式的上衣，以及她担当后勤工作的地位，很容易让人联想到日本中学里运动社团的女经理这种角色。实际上，"速吸"也的确太符合这个定位了：作为秘书时，"速吸"安排事务井井有条，后勤工作非常到位，随时随地都充满了干劲与精神，在出击时也会积极上进，不甘落后，可以说是出将入相，非常能干。

当然作为后勤角色，不得不提"速吸"的料理能力：早餐是麦饭配加土豆的味噌汤与鱼干，午餐是蛋包饭，下午则会准备下午茶，晚餐则是奢侈的牛排西餐，饭后就捧上一杯咖啡。虽然但凡具有一定补给能力的舰娘，譬如"瑞穗"、"大鲸"等都具备相当的料理能力，但是能做到如此细致的恐怕也不多吧。不愧是善于经营的"速吸"。

"速吸"的台词中提到了她义理上的姐姐"风早"，以及"ヒ71船团"时的同伴"大鹰"，想必这两位也会在不久的将来实装吧。





历史与游戏

"香取"之名取自千叶县的香取神宫。初代目为日俄战争时期，日本为了补充战力向英国订购的前无畏战列舰"香取"型1号舰，完工时日俄战争已经结束。随着无畏舰时代的到来，新建成的"香取"很快就落后，于1924年退役解体。三代目为战后海上自卫队的训练舰TV-3501，继承了二代目"教官"的身份。

第一次世界大战之后，IJN一直持续着扩张的姿态，随着新舰艇的不断入役，训练舰方面就愈加显得跟不上节奏。IJN长期使用老旧的防护巡洋舰充当训练舰，这些老舰舰龄已高，从各方面来看，都不足以满足IJN训练要求。虽然IJN一度考虑将一些巡洋舰改造成训练舰，但是考虑到改造效果不佳，以及影响一线舰队构成，最终决定建造一型专业的训练舰，这便是"香取"型练习巡洋舰，计划建造4艘，实际建成3艘。



“香取”型练习巡洋舰，不同于重巡洋舰也不同于轻巡洋舰，当然从吨位与主炮口径来看，可以归类于广义的轻巡洋舰。“香取”型的建造计划定型于1938年的年度计划之中，预算为600万日元——这是什么概念呢？同时期新锐驱逐舰“阳炎”型的造价为967万日元。因此“香取”不得不采用了民船的规格与船型，由此也决定了“香取”难以担当一线作战的舰艇。

“香取”型标准排水量为5890吨，与5500吨型轻巡洋舰相仿，航速18节，续航力7000海里/12节，可以搭载海军候补生275人，武备上采用的是保密程度较低的老式武器装备，但是主炮、鱼雷、水上飞机一应俱全，内部舾装考虑到对外访问需求相比其他普通军舰稍微豪华一些。

1938年8月，“香取”于三菱重工横滨造船厂动工，1939年6月下水，1940年4月完工，同年6月，编入练习舰队。8月起“香取”担当练习舰队旗舰，开始IJN最后一次远洋练习航海。9月，远洋练习航海终止，“香取”返回横须贺。11月，“香取”担当第6舰队（潜水舰队）的旗舰，并出航前往夸贾林环礁，指挥潜艇部队对美军进行侦查。

1942年2月，美军航母的航空兵在空袭马绍尔群岛过程中发现了驻留夸贾林环礁的“香取”，并对她发动了攻击。“香取”在空袭受损，撤离环礁，返回横须贺。4月，“香取”继续作为潜水舰队旗舰，前往特鲁克泊地。6月，中途岛作战中，“香取”麾下的伊168成功补枪击沉了美军航母“约克城”。8月，“香取”短暂回了一趟本土后，继续长期留住特鲁克基地，指挥潜艇作战。

1943年3月，“香取”返回了横须贺，短暂入渠之后，5月，“香取”再度前往特鲁克，继续担当第6舰队旗舰。

1944年2月，“香取”编入海上护卫总队。2月17日，“香取”与特设巡洋舰“赤城丸”、第4驱逐队“野分”、“舞风”以及第3215船团一同准备从特鲁克返回本土。当日，美军第5舰队强袭特鲁克基地，在猛烈的空袭之后，美军以战列舰为核心的水上打击部队对特鲁克进行炮击，“香取”便在美军的舰炮火力下迅速沉没。这便是游戏中“香取”为何会讨厌与战舰的炮击战。

游戏中，“香取”是在2015年2月的冬季活动“迎击！特鲁克泊地强袭”中作为E4通关奖励而登场的。2015年6月26日实装6-3海域后，提督们也可以在6-3入手“香取”了。“香取”作为练习巡洋舰，并非重巡洋舰也非轻巡洋舰，在很多场合都无法简单取代轻巡洋舰，譬如运输桶、对地火箭炮、探照灯、照明弹等装备也无法携带。

练习巡洋舰的最大特点便是可以增加舰队的经验值：

一、当“香取”担当旗舰，参加演习时，全舰队获得的经验将会得到相当的提升，这种提升随着“香取”等级提高而提高。当“香取”100级时，大约能获得10%的额外经验值。

二、以“香取”为旗舰，参加远征32“远洋练习航海”，成功时可以获得相当多的经验值，等级越低的舰娘获得经验值越高，这无疑是某些休闲提督的福音，可以通过这一途径，较为快速地提高舰娘的等级。

相比一般轻巡洋舰，“香取”改造后拥有4个装备格，因而作为反潜舰时相当具有优势，“香取”的弹药燃料消耗较低，航速也是低速，在某些场合还是有上场的机会。

舰娘

作为教官，自然而然是一位成熟稳重的眼镜女老师形象，大概非常应和某些女老师爱好者的喜好吧。“香取”作为秘书的能力也是没话说，

只不过比起出海作战，始终是对远航练习念念不忘。作为成熟女性的代表，“香取”的料理也是足以让人满足——近来实装的舰娘大多是料理能手。

特鲁克的回忆依旧困扰着“香取”，同时也让她对于“舞风”与“野分”格外的在意。在官方四格漫画中，“香取”作为长期担当潜水舰队的旗舰，也颇受死库水们以及曾经的下属“大鲸”的信赖。





历史与游戏

首先，这是**陆军**的船，陆军的，陆军的！

“秋津丸（あきつまる）”的船名与海军的水上艇母舰“秋津洲（あきつしま）”源于一处。传说中神武天皇如此形容日本列岛：“其形状宛如蜻蜓（トンボ）点水”，トンボ即为あきつ（意为蜻蛉），因而“秋津国”、“秋津岛”、“秋津洲”都是指代日本国。



在旧日本帝国体制内，陆军与海军存在着相当严重的对立，陆军对于战时海军能否完全支援其在大陆与海外的战斗抱有疑虑，因而自己组建了庞大的舟船部队（代号为“晓部队”），之前介绍过的陆军潜水运输艇“まるゆ”便是这种思维的产物之一。“秋津丸”的建造同样是基于这种考虑。陆军对于登陆舰艇有着较为强烈的需求，而海军则更为偏重于舰队决战方面，因而陆军自行研发建造了相当多的登陆舰艇，“秋津丸”可以说是其中的巅峰之作。

陆军在1930年代中期研发了世界上第一种船坞登陆舰“神舟丸”，可搭载大发动艇、小发动艇若干，使得登陆部队得以更快地换乘登陆艇，提高登陆效率。“秋津丸”则是在“神舟丸”基础上增加铺设全通的航空甲板，可以起飞固定翼飞机和直升机（实际不具备收容降落功能），进一步支援登陆作战。这种兼具航空作战能力与两栖登陆作战能力的新型舰船，正是后来各国海军两栖攻击舰的滥觞。由于具有运用航空兵的功能，“秋津丸”也被称为日本陆军的航母——当然实际上其定位与海军的航母相差颇远。

1940年9月，“秋津丸”于播磨造船厂动工（其前辈“神舟丸”也是出自该厂），1941年9月下水，1942年1月竣工。“秋津丸”竣工后，名义上并没隶属于陆军，而是从属“日本海运”会社，船员也并非陆军，而是从属陆军的商船会社的社员，因而从理论上而言，“秋津丸”就是陆军征用的商船。由此，“秋津丸”也绝对无法称之为“舰”，只能称之为“船”。虽然“秋津丸”与“まるゆ”同属于陆军舟船部队“晓部队”，却是各自独立的项目，相互并不知情，这点在“秋津丸”的报时台词里可以体现出来。

“秋津丸”完工时，太平洋战争刚爆发，正好赶上兰印作战（荷兰所属印度尼西亚）。“秋津丸”便加入当时庞大的日军登陆船团之中，参加了爪哇登陆作战。由于日军取得了制空权与制海权，登陆作战非常顺利。随后，“秋津丸”一直活跃在南洋的运输任务上。

1943年6月，随着美军潜艇的活跃，陆军也开始探讨构建独立的海上航空兵力执行护航任务的能力。“秋津丸”在之前的登陆作战，其航空能力得不到发挥的空间，由此陆军借此机



会对“秋津丸”准备进行改装，使其能够起降力号直升机与三式指挥联络机，执行反潜警戒任务（这便是游戏中“秋津丸”改造后自带力号直升机与三式指挥联络机的由来）。

1944 年 4 月，“秋津丸”返回播磨造船厂，开始改造成为正式的护航航母。改造期间，全通甲板上迷彩被去掉，取而代之的是类似航母航空甲板上的白色标示线，同时加装了辅助降落装置，实现收容降落功能，朝着真正的航母迈出了一大步。不过，三式指挥联络机还是需要从陆基机场起飞，“秋津丸”终究离正式的护航航母差了一步。



1944 年 8 月，完成改装后的“秋津丸”，开始了对潜警戒、护航运输等任务。11 月，“秋津丸”在护卫前往菲律宾的“ヒ 81 船团”途中，还是遭遇了美军潜艇的袭击，引发弹药库爆炸，迅速沉入海底。

游戏中，“秋津丸”是在 2013 年 12 月 24 日随着“大型舰建造”系统的实装而一同实装，也算是最初的大型建设限定舰之一。目前除了通过大型建造，“秋津丸”还只能在活动海域某些地点掉落。

作为陆军的“航母”，“秋津丸”自然可以搭载飞机，只不过只能搭载舰战、力号、三式指挥联络机等机型，其搭载数量与水母相仿。不过由于可以搭载舰战，结合现在的“舰载机熟练度”系统，“秋津丸”搭载高熟练度的舰战，也能够给舰队提高相当的制空能力。与水母相仿，“秋津丸”也可以直接参与炮击战，因而有“烈风拳”之称——而“速吸”则是“流星拳”。

“秋津丸”可以搭载反潜飞机与反潜兵器，因而具有相当的反潜能力——虽然历史上依旧丧于美军潜艇之手。同时作为本职的登陆舰，“秋津丸”改造后自带“大发”——如果在远征舰队中携带“大发”，可以提高远征的收益。



▶每个增加 5% 远征收益

作为目前唯一的登陆舰，“秋津丸”在多次活动中可以担当特殊的引导舰，绕过某些点，减少道中作战次数，因而入手“秋津丸”并提高练度，还是相当有必要的。

舰娘

“秋津丸”的脸色格外的苍白，与服装的灰色、头发的黑色形成鲜明的对比，显得相当的不健康，这样的形象颇与国内某些电影里的僵尸相近，因而国内的提督也常常称之为“僵尸丸”或“僵尸”。

“秋津丸”作为一位陆军的舰娘，来到以海军为主的镇守府，自然显得相当拘谨严肃，同时语气口癖依旧带有浓厚的陆军色彩，譬如句尾常常会带有“であります”，这正是当时陆军所特有的语尾词，又譬如“秋津丸”在弹着观测中所说的“ちゃくだーん（着弹）、今”也正是陆军用语。对于提督，“秋津丸”也习惯加上“殿”，这同样是陆军的习惯用语。

虽然“秋津丸”外表看上去一本正经，不苟言笑，但是当她担当秘书时，却也格外的有趣，仿佛一下子没有之前的隔阂，变得平易近人得多，言词中充满了各种好奇。

“秋津丸”与“まるゆ”是目前镇守府唯二的陆军舰娘，虽然两人之前相互不认识，不过并不妨碍她们在镇守府形成新的互通。在众多同人作品，两人便往往是同时登场，演绎陆军舰娘宛如刘姥姥进大观园一般的在镇守府的各种奇遇。

未来展望

『舰队收藏』在舰娘的实装上越来越突出其个性，因而各种各样的特殊舰船也在逐步地加入『舰队收藏』大家庭。目前而言，除了本文所述的诸多特殊舰娘外，IJN 还有不少的特殊舰艇有望实装，譬如“香取”型练习巡洋舰的 2 号舰、3 号舰，“迅鲸”型潜水母舰，又譬如尚未实装的布雷舰，甚至还有许久许久前就曾提到过的海防舰。可以想象，未来的镇守府势必会变得更加五彩斑斓，更加的热闹非凡。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

十月间更新的内容是非常丰富，不由得让提督感觉明明不是活动期，却跟舰娘们过得非常充实。一部分内容受限于版面限制以及月常任务链的验证需要，不得不延后至下期详细讲解。



▲特地换了立绘强调这里没有鱼的北方酱

秋刀鱼活动



遗憾的是提督们看见这段文字时活动也已经结束，准备的捞鱼攻略也就没有意义了。最主要的渔场 3-3 中轻型空母大活跃，提督们大约也顺势为秋季活动储备了足够的飞机熟练度，虽然不成想 10 月 30 日更新实装的机种转换任务链又要求大家刷舰载机熟练度。

用秋刀鱼换到的罐头有其史实原型，应该说还原度还不错。又细心的提督放大看罐头上的文字发现了仿佛是保质期至“某某一六年一二月”以及似乎是“镇守府间宫 明石工厂”的字样。秋刀鱼不保鲜，罐头也有期限吗？出于保险起见，还是推荐提督们尽量在赏味期限内用掉大部分罐头好了。





▲驱逐王烤鱼惨烈地成功

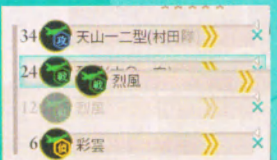




UI升级，进一步为手游化操作方便优化



▲追加一键编成和编成储存模块（左下角的吊车在这个板块增加了动态素材）



▲在改装界面舰娘的装备可以拖动变更装备顺序

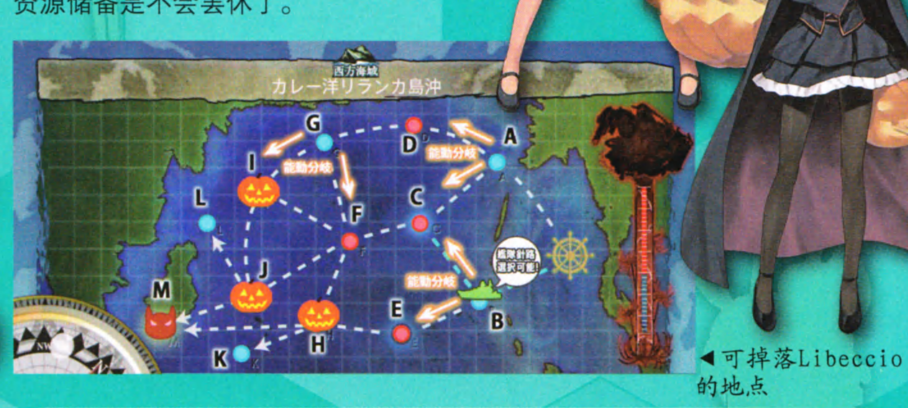


秋季活动前瞻

在忙乱的十月中实装了这么多有趣的新内容一定是 DMM 的阴谋，根本没有非活动期的感觉嘛！不过秋季活动依旧是值得期待的，至截稿为止的消息是秋活预计于 11 月 18 日开始，为期两周需要联合舰队编成的中规模活动。又是卡在不上不下的日子里没法有效的刊登活动攻略 OTL，总之，祝提督们武运长久。

万圣节更新内容

虽然官推很友善的告诉大家万圣节更新中不会让大家去爆肝收集糖果什么的，但是却开放了 Libeccio 掉落至秋季活动结束期间限定实装，掉落时间跟秋季活动重叠！可以看出 DMM 不榨干提督们的资源储备是不会罢休了。



◀可掉落Libeccio的地点

瑞鹤改二及新实装的任务链

五航推头顶青天！五航战姐妹终于不再是“赌大凤副产品”“很久之前的欧提之证”“漂亮的花瓶”……通过改造为装甲空母获得了可以匹敌其他改二空母的实力，更重要的是！红白！清纯靓丽的红白小姨子回来了！让五航黑们再也无法说出村姑和抹茶味儿什么的！



◀改二同翔鹤姐，依旧需要一块甲板一张图纸，以及极高的练度（改二Lv77，改二甲Lv90）

▲这之中还有个小插曲，10月30日实装的立绘可以看出瑞鹤略微有些被压缩（瘦脸）了，亲爹口泥西（コニシ）发推表示莫名惊诧，官推赶紧表示紧急修复

同期实装的还有新史诗舰载机及其机种转换任务链。因为要刷不少的满熟练度舰载机、出击任务，以及【精锐［舰战］队的新编成】任务编成月常，在此强烈建议还没有开始囤积资源储备秋活的提督先不要执着于入手新舰载机，将现有舰载机刷满熟练，以及为活动储备资源更为重要。顺便还有，此前一直被视为鸡肋的紫电改二数值变更，在原数值基础上增加了 +3 回避，这让它在一些不严格要求制空值的海图有了比烈风更加灵活的作用。▲

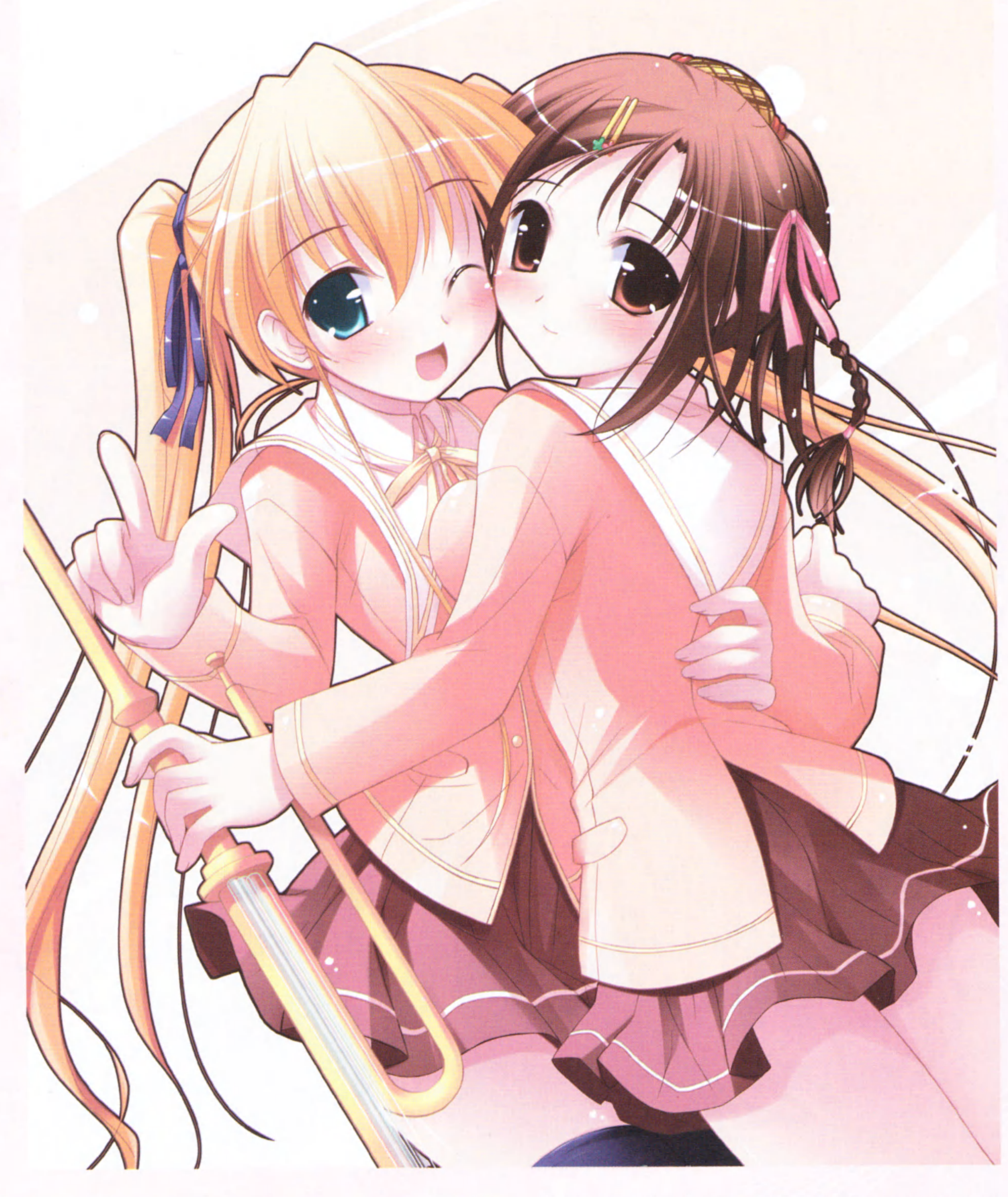

THE BLACK TEA WITH ERO
治愈的秘宝是
一日三餐“红茶”配“黄油”
——一路走来的こ~ちゃ与Windmill社(上)
□文/完蛋了的国王
□责编/白石 □美编/塔里

从阿萨姆到电车男：二次元世界里的红茶

black tea in 2D world

诸君，在本文的一开始让我们先来闲聊一些关于红茶的话题吧。

作为世界三大饮料中的一种，茶是受到东西方各国数以亿计的人们共同喜爱的大众饮品，但跟可可和咖啡相对单纯的属性不同，茶本身就分为发酵和不发酵茶两大类，以红茶和绿茶为代表，并分别受到东西方世界的青睐。就像中国人普遍认为只有绿茶才是国民饮品，而红茶和咖啡属于另一个世界、另一种价值观一样，西方人也同样这么看待绿茶。其实红茶和绿茶本身均由茶叶加工而成，区别在于绿茶是炒出来的，红茶则是经干燥、发酵、再干燥的过程制作而成的。原产自中国的红茶并没能获得与绿茶并驾齐驱的地位，反而在遥远的印度阿萨姆邦重获新生，日后成为了英国人的国民饮料。红茶在西方的风靡毫无疑问是从强盛的大英帝国为原点传播开去的，在绿茶文化兴盛的东方也出现了一个意想不到的跟风者，那就是日本。明治维新时代的日本基本上照搬了大英帝国的资本主义国家形态，当然也把饮红茶这种被视为上流社会贵族情调的新鲜事物给学了过来。然而要让喝了几百年苦涩抹茶的日本人一下子习惯起红茶的酸楚恐怕并不容易，日本早在1876年就已经引入了红茶的茶树种，意图在全国范围内普及红茶的种植，却因为气候、土壤、栽培方式等条件限制始终未能发展起坚实的红茶种植业。现在当人们一提起红茶，首先想到的肯定是阿萨姆、大吉岭、锡兰等产自南亚次大陆的优质红茶品种，却没有人听说过什么日本产的红茶。日本虽然号称有百年以上的红茶种植历史，但自从上世纪70年代红茶进口自由化以来，日本本土的红茶产业就基本上陷于崩溃了，现在的日本人喝的也都是阿萨姆、大吉岭这些舶来品。日本人的崇洋媚外是世界闻名的，经过几十年的熏陶，现在的日本年轻人理所当然地认为红茶和咖啡一样，是日本的国民饮料，同时他们也认同乌龙茶在国民饮料中的霸主地位，东西合璧，和洋折衷，这也是日本文化中一个奇特的现象。





绿茶的喝法其实相对单一，中国人以直接冲泡炒干的茶叶为主，而日本人则喜欢将茶叶研磨成粉后再加以冲泡。红茶的喝法就要丰富得多，直接冲泡固然是王道中的王道，但与传统的红茶相比更受庶民阶级欢迎的似乎还是那些改良后的红茶品种。据说俄国人早在红茶刚传入沙俄宫廷里时就已经开始采用直接加果酱进去搅拌的奇特喝法。在红茶中加入各种调料以改变红茶口感的尝试在这一百多年里从未中断过，比如加入蜂蜜后再冰镇便是夏日定番式的饮品冰红茶，加入牛奶和各种调料后则成为老少咸宜的人气饮料奶茶。不过你有没有听说过在红茶里加入黄油的喝法？这可是只有在二次元世界里才有的花式喝法哦！

红茶对于二次元世界的入侵应该早在70年代日本全面开放红茶进口，鼓励其成为国民饮品的时代就已经开始了。但凡有西洋贵妇角色登场的作品，就必然有优雅的下午茶时间，必然有来自东方的高贵红茶的身影。一提到贵妇大小姐，你的眼前可能已经俨然冒出了一个一手提着红茶茶杯，一手虚托着下巴放声大笑



本文的主角こ～ちゃ就是一个以“红茶”为笔名的画师，而且这家伙是个如假包换的宅男，尽管他的画风始终给人以一种阴柔的观感，可一个男人怎么会起“红茶”这样的娘炮笔名呢？就在红茶党助翠翠勇夺萌王宝座的2006年，画师こ～ちゃ也迎来了自己人生的最高光时刻，只不过给他带去最多人气和话题的并非对红茶极为挑剔的傲娇萌少女，而是一个号称能与宫小路瑞穂并称业界双璧的伪娘，是什么样的“因”才会结出这样的“果”呢？另外，身为一个画师，こ～ちゃ与两位名声优之间的亲密关系也着实叫人啧啧称奇，他曾被榊原ゆい尊称为“出生于法兰西的こ～ちゃ老师”，而渊源又从何而来呢？带着这些问题，让我们开始这期的走近科……咳咳，走近画师。

“我叫红茶，这里是我的茶室”

Ko-cha and his Tea Room

こ～ちゃ的童年时代当中没有红茶，他拥有了现在这个笔名是从大学时代才开始的。中学时代的こ～ちゃ是个非常普通的、梦想成为漫画家的少年，在他那个年代少年漫画和RPG是一个健全少年课余生活的标配，你在学校操场上随便纠起一个少年的衣领，用汪导师的口吻质问他“孩子，告诉我你的梦想是什么？”对方十有八九会摆着一副便秘脸回答你“教练，我想画漫画！”想成为漫画家？谈何容易！上一期刚刚介绍过一个从小学时代就立志成为漫画家的ぎん太，后来真让她当上了漫画家——短短4个月的漫画家，真是现实而又残酷的人间活剧。职业漫画家就是这么一个生存率超低的工种，所以笔者笔下绝大多数“声称要成为漫画家”的少年少女们最后都成了Galgame原画师。注意，笔者的话里可没有一点点揶揄的成分，我甚至庆幸他们中的很多人终于没有为成为一个平庸的漫画家而沾沾自喜，还是怀着尊严和自豪选择在原画或插画领域里继续活跃。我们不知道こ～ちゃ是从什么时候开始意识到的“钻头”金发美少女，“哦哈哈哈，莫非站在本小姐眼前的就是传闻中的庶民？”嗯，真是令人不寒而栗的爽朗笑声。很多妈妈辈的日本人少女时代都曾是『凡尔赛玫瑰』这类少女漫画的热心读者，她们大概也曾激烈地幻想过自己化身为法国上流贵妇与奥斯卡一同置身于凡尔赛宫廷花园的鸟语花香中你侬我侬地品味着悠闲的下午茶吧，不过或许她们并不关心路易十六时代的法国还没有红茶这种饮料。但若干年后这些妈妈们可能会惊讶地发现自己的儿子加入了一个叫什么“红茶党”的奇怪组织，迷恋上了一班会挑剔红茶温度的西洋人偶，当年“红茶党人”一鼓作气把“翠翠”翠星石一把推上萌战优胜者的王座，间接体验了一把君临天下的爽快感。当然我们也不能忘了一个叫电车男的家伙通过一套爱马仕的高级茶具泡到了一个稀世女神的励志物语。不过真正将红茶神格化的却是一部貌似与红茶完全无关的音乐题材作品，没办法谁让人家比起练琴来还是更热衷于下午茶呢，连乐队名字都叫“放课后TEA TIME”。总之曾几何时，红茶这种现充怒刷生活格调的道具竟也成了二次元人群喜闻乐见的日常必备饮品，时代啊，果然在向着奇怪的方向突飞猛进呢！







自己没有当漫画家的才能，大概是进入高中以后吧。高中里那种青春期男女生之间的对立似乎消弭了许多，异性之间交流二次元爱好的情况似乎也并不少见，不至于因为交换了几本漫画而被人在背后“嘘”成情侣，或者名字被写到黑板上的“爱之伞”下面。于是有人（多半是个异性）给こ～ちゃ推荐了 CLAMP 的作品，从而为他的人生打开了另一扇门……额，我并没有暗示他从此以后就成了个基佬或者腐男，笔者只想说在此之前こ～ちゃ关注的都是些少年漫画里的少年角色，亦即所谓的“少年英雄主人公”，但从阅读 CLAMP 的作品开始，こ～ちゃ也意识到了女性角色的存在，她们并不总是少年漫画里的花瓶，原来有魅力的女性角色也能紧紧抓住男性读者的眼球——当时他应该是这么想的。他开始用从少女漫画里学来的技巧，动笔创作自己的女性角色，这不可避免的从一开始就令こ～ちゃ的画风里染上了女性化的色彩。不过阅读面的拓展也给こ～ちゃ的志向带去了困扰，爱看『龙珠』就要成为鸟山明，爱看『魔卡少女樱』就要成为 CLAMP，爱看『纯情房东俏房客』就要成为赤松健什么的想法三天两头冒出来这还得了？最终是要成为一个“鸟山明 +CLAMP+ 赤松健”的奇美拉怪物吗？必然是不现实的，大概就是在这时こ～ちゃ逐渐放弃了成为漫画家的念头，因为他根本无从判断自己要发展的方向，对于一个意志力不够坚定的少年来说，这确实太难了。

时光荏苒，转眼间こ～ちゃ考上了大学，离开神奈川的老家去东京过上了独立生活。时值 90 年代后半，正是同人文化二次博兴的风口浪尖，学生中已十分流行组队刷同人展副本，こ～ちゃ也赶了趟时髦，成立了自己的同人社团，名为“Tea Room”。Tea Room 就是茶室的意思，典型的和式英语。茶室主人的笔名叫做“こ～ちゃ”，红茶的日语平假名写法。之所以起这么一个娘炮的笔名据说是こ～ちゃ的朋友平时


Paella

叫他的绰号，那么想必他一定是一个嗜红茶如命的家伙咯？鸡可修，区区一个死大居然这么小资情调。但奇怪的是若干年后本人对此又予以了澄清，こ～ちゃ表示他并不是“红茶党”，反而更喜欢喝咖啡。咦？少侠你是认真的吗？反正不管他是红茶党还是咖啡党，总之这位仁兄拉大旗作虎皮，摇身一变成了个同人作家，开始在 Comiket 上卖起本子来了。现在有关こ～ちゃ地下时期的图文资料已经不多，他有据可靠的第一本同人志可能是 1998 年 8 月 C54 上发表的『Avance』，题材是 Leaf 社的游戏『白色相簿』。矮油，赞哦！选了这么一个小众题材来画，而且敢于挑战 Leaf 台柱级画师河田优的画风。别看『白色相簿 2』现在被赞誉为“脱宅神作”，被一群人生负犬捧到天上去，要知道在 1998 年『白色相簿』刚发卖的时候市面上可是骂声一片的，状况之惨烈导致执笔游戏脚本的当年的新锐写手原田宇陀儿直接被拉下马雪藏，在业界再也找不到翻身的机会。こ～ちゃ至少出过两本『白色相簿』本，看得出是这部游戏的忠实玩家，笔者不敢说他的眼光有多么独到，品味有多么高尚，但起码可以说是一个可以不受外界舆论所左右，不轻易从众的人，他在中学时代没有能坚定地走上漫画家的道路，而在大学时代却能坚持自己对一部争议作品的喜爱，这应该可以看做是こ～ちゃ精神层面的成长。同时也不难发现，几乎所有高中时的漫画党升入大学以后都会轻而易举地就被 Galgame 所俘获，“成人”二字的诱惑实在是无穷大，总算过了 18 岁还不好好玩一玩成人游戏，难道你是条咸鱼吗？被室友这么调侃的话换了是谁都无言以对啊。况且大学生中也普遍存在着一种“漫画是小孩子的读物，果然还是 Galgame 逼格更高”的偏见。总而言之，こ～ちゃ并没有什么悬念的就加入了黄油玩家的行列，而且可以拿捏自如地出点黄油本换零花钱了。



1998 年对于こ～ちゃ来说其实是具有重要意义的一年，因为在那年的 4 月他便走出了大学校门，被丢入了求职者的大潮中。可他在那一年还参了几趟展，出了两本小黄书，这难道是初涉职场的菜鸟有资格做的事吗？显然不是。こ～ちゃ敢这么做只能有一个原因，那就是他压根就没找到工作。好吧，又一个“就职冰河期”的受害者，大势所迫，一个手无缚鸡之力的大学生也无能为力。缚鸡之力没有，执笔之力还是有的，那时候就开始流行起“自营业”，找不到工作的年轻人三三两两地聚集起来一起搞创作，开发出作品来卖钱维生。自发组织起同人游戏社团的情况特别普遍，因为 90 年代末 Galgame 正值黄金时期，做游戏更能卖出好价钱，而且开发游戏也比玩音乐或出小黄书更有凝聚力，成员各司其职，各展所长，日以继夜地奋斗，就像一家人一样团结，有朝一日成立起一家公司也并不是不可能，事实上这样的例子很多，ぎん太如此，こ～ちゃ亦如是，应该说很多公司元老级的 Galgame 画师都有过这样的创业经历。こ～ちゃ后来也跟一群同好组织了一个叫“兔子俱乐部”的游戏社团，笔者再次声明不是有意要暗示こ～ちゃ有基佬倾向，而且是不是基佬也跟他日后创作出业界第二伪娘没什么关系。这个“兔子俱乐部”的成员里有日后成为“风车社”初代和现任社长的两位人物，当时的 ID 叫做啼兔和ちゃとら，社团的名字很可能就是这个叫啼兔的家伙想出来的。こ～ちゃ和这两人并非同窗关系，他们其实是通过网络认识的，这种跨时代的交友方式在当时还不多见。こ～ちゃ在开办“茶房”之后曾经得瑟过一段时间，他建了个人主页，上传了一些自己的习作，并在留言簿里与网友交流作画心得。据说有热心网友会向他提出忠恳的建议，也有人像点歌一样点画，希望他能画出各种指定类型的角色，在满腔热情的驱使下他尝试了很多不同风格的角色，丰富了自己的“守备范围”。可贵的是在作画软件相对匮乏的年代，



こ～ちゃ是从更基础的阶段开始学习数码绘的，他掌握了点阵绘，进而学习了一点为 CG 上色的技巧，笔下的 CG 绘开始变得有模有样了。

看着こ～ちゃ的画技日臻成熟的“网友”里就有上面提到的啼兔和ちゃとら。啼兔本人也是个画师，早先在 Guilty 和 COCKTAIL SOFT 都有过打工经历，还曾经与甘露树合作过，资历胜过こ～ちゃ一大截，自然要扮演前辈的角色。ちゃとら是个全能型人才，主要职责是写脚本，但也兼任程序员和宣传工作。在这三人的关系中站在顶点的是啼兔，从“兔子俱乐部”这个社团名字里就能彰显出他的领导地位，有趣的是跟很多画师出身的社团创建者喜欢亲力亲为的作风不同，啼兔似乎更喜欢走经营者的路线，他把こ～ちゃ拉入伙的目的也是为了锁定一位主力原画师，好让自己腾出手来专心做他的社团代表，起初他甘愿作为第二原画师辅助こ～ちゃ的工作，中后期当公司的规模扩大，开始多线作战后啼兔才时隔多年重新肩挑起主力原画师的职责。如果再加上一个叫背景刑事的专攻背景作画的同伴的话，在“兔子俱乐部”的创始成员中就有三人是作画方面的人员，唯独与作画无关的ちゃとら就毫无悬念地挑起了打杂的重任。事实上ちゃとら才是作品发起的真正源头，在策划“兔子俱乐部”唯一一部有据可靠的游戏『Remel』时，ちゃとら展现出了惊人的社交能力，他甚至请到了后来名声大噪的神崎广、石惠、叶贺ユイ（『笨蛋、测验、召唤兽』的插画师，代表作是漫画『洛蒂的玩具』）等大触一同加盟到原画阵容中来，同时自己也兼任了企画、监督、程序、脚本和宣传五大职责，可以说撑起了社团的半壁江山。虽然游戏『Remel』的评价毁誉参半，但有一个事实不受影响那就是游戏卖得出去，这让成员们坚定了奋斗下去的信心。2001 年“兔子俱乐部”正式法人化，注册为有限公司 ARES，一年后以 Windmill 的品牌示人推出处女作『結い橋』，从此“风车社”的牌子就算是在江湖上有了一席之地。

大风起兮，那个风车转哟

build up the Windmill and make it work

大学生毕业以后首当其冲的要务是什么？不是跟汪头条劈情操谈梦想，而是赚钱揾食填饱肚皮！从 1998 年毕业后立即失业到 2002 年以风车社主力原画师的姿态为业界所接受，こ～ちゃ在这中间经历了漫长的 4 年的过渡期，他又是怎么熬过来的呢？首先他一直在画本，从 1998 年到 2002 年的这段时间里他的 Tea Room 合计发售了至少 14 本小黄书，是他 2004 年停止同人创作前发售的所有同人志的 90%。其次，在被兔子俱乐部吸纳以后，社团一共推出过三部作品（『Remel』以外的两部都查不到资料），多少总能卖些钱。再有就是こ～ちゃ通过自己的门路曾经参与过 ACTRESS 社 2000 年一部叫『アラカルト』的游戏的制作，游戏原画阵多达



8人，こ～ちゃ也只是露了一小脸的程度罢了。仅凭区区这么点工作是很难养活自己的，何况随着年龄的增长，找到一份体面工作的可能性越来越低，在陋室里晾了好几年的老腊肉怎么竞争得过刚毕业的小鲜肉们呢？所以说当兔子俱乐部走上商业化道路，堂堂成立 Windmill 的时候，こ～ちゃ的内心一定是无比雀跃的。其实 Windmill 的出现并非一帆风顺，水到渠成，こ～ちゃ也不是首要画师人选。ARES 在成立之前曾设立过一个叫 FishCafe 的品牌，打算用这个名义来开发一两部新作，无奈从 1999 年到 2001 年长达 2 年时间里都没有倒腾出哪怕一部作品，こ～ちゃ无事可做只能去勾搭 ACTRESS 社。FishCafe 无疾而终后才有了 Windmill，在处女作『結い橋』里こ～ちゃ总算坐上了主力原画师的位子。

不过想要坐稳这个位子所付出的代价却远远超出了こ～ちゃ的想象。他所面临的最大挑战就是实力与精力的双重不足，风车社上上下下似乎并没有因为公司有两个原画师，而且こ～ちゃ是新来的就对他客气相待，正相反在公司尚不健全的作画体系中，他被要求自己一条龙搞定所有环节，也就是说他首先要自己做人设，然后画出原案，再确定立绘方案；同时他要构思全部的 CG 构图，画原画，自己上色，最后自己把关检查 CG 质量。唯一一不用他经手的项目是背景作画，刚才也提到过创业团队里有一个专门画背景的。同样身为原画师的啼兔似乎压根就没有参与进来分担工作的意思，不但如此，ちゃとら还要求こ～ちゃ一起参与到游戏的企画环节中来，反过来给执笔脚本的ちゃとら来出谋划策，简直就像是没有明确分工的同人时代的作业方式。可こ～ちゃ本来就没有多余的精力来为其他人操心，谁又能为他操点心呢？他曾坦言自己一开始就几乎被庞大的工作量压垮了，他被要求从企画阶段就介入进来，一边帮着ちゃとら构思剧情，一边配合设计出角色原案，因为角色的形象和个性显然要与剧情合拍，但在大多数公司都是由企画的发起者或者脚本作者（通常是同一个人）告诉原画师想要什么样的角色，画师基本上都不擅写作，不容易用文字描述清楚一个角色的轮廓，他们的专长是用画笔勾勒人物。让画师也来分心角色原案就意味着总工期将被拉长，而且要牺牲一部分原本可以用来构思事件 CG 的精力。所谓事件 CG 就是游戏某个节点触发事件后解锁的一系列 CG，按理说有脚本大纲在手，原画师就可以开始给一些事件 CG 打腹稿了，构图的难点在于某些关键场景关键帧，对于新手来说设计 HCG 也很难，这恰好都正中こ～ちゃ的软肋。不夸张地说 HCG 就是黄油原画师的“毕业设计”，没有人可以逃脱这道难关，反过来说只有能画出出色 HCG 的原画师才是好的黄油画师。为什么构思 HCG 这么难？画师们本来就在这档子令人羞于启齿的事情上没有太多经验，可以取材的途径无非是 AV、写真集、エロ漫画或者其他的黄油，但借鉴过于频繁的话就容易画出雷同感很强的 CG，于是很多时候只有靠脑补来解决问题，可惜大部分画师都不精于此道。业界里绝对不缺乏能画出相当下流的女体的画师，却也只有少数大师如八宝备仁、圣少女等人能经常推陈出新画出令玩家血液奔涌的 HCG。大多数不擅长画 HCG 的画师们总是用“咱做的是纯爱 ADV，不靠官能度来取胜”这样的搪塞之辞来自我安慰，不过随着越来越多原纯爱路线的公司转型制作“巨乳村”“巨乳学园”类型的重度官能作品，“纯爱 ADV”的定义也在慢慢发生转变，画不好 HCG 的原画师是越来越不吃香了。话题有点扯远了，こ～ちゃ似乎在一开始就陷入了设计 HCG 的苦战中，而且这个问题在他日后多年的从业生涯中都没有得到很好的改善，有不少挑剔的玩家都曾多多少少对风车社作品的感官刺激度给予了诟病。笔者倒



总觉得 HCG 画得好不好这档事跟画师个人的成长经历是完全分不开的，这种素质与其说是天赋，还不如说是后天的积累，曾经当过工口漫画家的、同人漫画创作经历比较丰富的原画师就往往对 HCG 得心应手，而非常多不以 HCG 见长的原画师转型以后也总是以一般漫画家和插画师为目标，这两类人从根本上说价值观就完全不同，前者享受脑补猥亵场景的乐趣，后者只把画 HCG 当成纯粹的工作，一旦有机会抽身离开就会马上将其束之高阁。如果一定要加以区分的话，こ～ちゃ应该属于后者，官能度向来不是他的强项，他也不太热心于同人创作，从气质上说反而比较接近女性原画师，所以日后有机会成为两位声优的绘画老师，得到两人的高度评价。当然这些都是后话。

似乎又有点扯远了，长篇累牍地描述了一大通こ～ちゃ在创作『結い橋』是所遭遇的困境，是因为这部处女作的得与失最终从根本上改变了制作者的很多思路，从而一下子令风车社变得成熟起来。其实跟预想不同的是，由陷于崩溃境地的こ～ちゃ所创作出的『結い橋』的原画得到了大部分玩家的好评，ちゃとら和こ～ちゃ似乎在游戏题材上找对了点，纯爱、巫女、还带有点妹系的色彩，作为小制作来说已经具备了相当的吸引力，游戏作为一部典型治愈系萌 GAME 而被玩家所接受，在 Eroge 批评空间上的得分也达到了及格线以上的 70 分，很难想象这是一部由 4 个人完成的商业作品，而且 STAFF 里另两位主要人物脚本雨之幸永和音乐制作人 OdiakeS 都只不过是外注人员。当然『結い橋』发售并经受玩家的检验后暴露出的更多的是问题，在玩家呼声的驱动下，风车社在 2003 年后推出了经过改良的重制版，连同



Illustration:こ～ちゃ(ういんどみる) ©2009 Hearts/SOFTPAL Inc

FD 一起捆绑发售，新作发售一年不到就重制的情况在业内非常罕见。从原画层面上说，こ～ちゃ除了基本功不够扎实，屡屡把人体画崩这一新人原画师的通病以外，像上色质量参差不齐、服饰设计缺乏创意等弱点也需要正视，但其实最大的问题在于角色表情的单调。最考验原画师实力的两件事就是立绘的丰富程度和事件 CG 的创意，但无论是立绘还是 CG 都对角色的表情有着很高的要求。立绘当然要求体态、表情和衣着丰富，让玩家在对话进行中得到视觉享受上的补充，而 CG 则是体现角色魅力最大的窗口，如果是以卖角色为主的萌 GAME 的话，画师更应该在女主角们的表情、动作和服饰等细节上下功夫。こ～ちゃ在『結い橋』里所做的尝试显然是远远不够的，角色表情变化实在太少，不是微笑就是做出羞赧状，显得太过公式化。こ～ちゃ在后来的访谈中谈到了这点，他表示自己确实没有太多精力用于照顾角色表情变化，以致于在游戏发售前观看 CG 成品时，自己都暗暗觉得角色的可爱度打了折扣。


決定版!
エルタリアの歩き方
コレであなたも迷わない!

但こ～ちゃ在看待自身弱点时的态度最终决定了他作为一个Galgame原画师的高度，也是こ～ちゃ的画风里令人感到不可思议的地方。

要改善以上这些问题，治标的方法是引入更多的原画师减轻主力原画师的负担，解放他的个人精力。治本的方法则是让画师自己慢慢调整画风。事实上啼兔确实以第二原画师的身份加入了风车社后续作品的创作，こ～ちゃ的担子一下子减轻了不少，但他本人似乎并没有从根本上调整画风的意思，对于笔下角色表情不够丰富的弱点，こ～ちゃ做出的应对措施令人意外而印象深刻，他没有针对面部表情本身，而是通过调整双手的姿势和构图的视角来表现出更丰富的视觉效果，这种做法虽然不新颖——甚至可以说在颜艺盛行的现在来说，不过分夸张角色面部表情的做法显得复古——却很有效，角色面部表情柔和的画风后来还成为こ～ちゃ的一大特点，作为以治愈系作品为主流的风车社的主力画师，こ～ちゃ的画风当然与作品的风格有着极高的一致性，治愈系的特点就是圆润、温和、不那么激烈的人设，减少表情的幅度，以恰当的姿势增加角色的气质莫如说是治愈系人设的最大要点，こ～ちゃ可以说敏锐抓住了事物的核心，用智慧和勤勉化解了出道初期的危机。



无论风车社的创始人们从处女作『結い橋』的成败中归结出什么经验教训，有一件事是板上钉钉的，那就是公司亟需补充各岗位上的新鲜血液。如果说作为创始人兼第一任社长的啼兔没有以原画师前辈的身份提携こ～ちゃ是因为他在忙于扩充团队规模，那应该多少还说得过去。其实在『結い橋』的重制版+FD套装发售的前后，有不少实力份子陆续加入风车社的阵容，其中有像『結い橋』的主力脚本写手之一的雨之幸永，原本是以外注身份参与制作，其本人是Leaf社的员工，后来竟被说动正式加入风车社。另一位脚本写手あごバリア的来头更大，他最早通过街机厅认识了西又葵和铃平广两人，发觉意气相投后加入了BasiL社与两人共事，曾经参与过BasiL最重要的三部作品『Bless』、『21-Two One-』和『それは舞い散る桜のように』的开发工作，是绝对的核心员工。



在BasiL 2003年因故歇业后，一时工作无着的あごバリア也被拉拢到了风车社，协助了『結い橋』FD的制作，并企画了公司第二部本格新作『くれいどるそんぐ ～昨日に奏でる明日の唄～』，是被视为台柱级人物的强力新援。当然扩充力度最大的还是作画和程序团队，原画的问题需要标本兼治，那就必须先把作画团队配备起来，再不能发生整个公司吊打こ～ちゃ一个人的悲惨剧情了。而程序的问题在一开始还不怎么受到风车社的重视，治愈系萌GAME基本上都不以系统见长，用开源系统修改后套用的情况非常普遍，这样的话只需要添补几位会编脚本的程序员就绰绰有余了，后来当风车社全面更换使用CatSystem2系统，令画面和演出效果耳目一新时已经是2008年的事了，而且CatSystem2也是一款通用的开源引擎，主要用户是同人游戏开发者而不是商业游戏公司。

2003年时的风车社，人员齐整，粮草充足，就只差一个好的新作企画了，所以当强势加盟的あごバリア拿出新作『くれいどるそんぐ』的方案时，公司上下都有一种“大风起兮云飞扬”的豪迈心境，毕竟对方曾是BasiL的台柱子，跟自己这帮玩同人出身的野路子不是一个层次里的。风果真是来了，风车能不能咕噜噜地转起来呢？▲



■ 文 / 依文秋莉　■ 责编 / 白石　■ 美编 / 塔里

从天而降的少女 A
从天而降的 Scarlet Ammo
『绯弹的亚里亚』&『绯弹的亚里亚 AA』赏析

Heaven s Lost girl　Heaven s Lost Scarlet Ammo

“你认为，会有女孩子从天而降吗？”

把这句话当作一本轻小说的开场白，简直太直击要害了。说到底，70% 的轻小说，都可以归类为“某一天，美少女从天而降（内含转学生、异世界等多种模式）”。套用某个轻小说男主角的话说：“在电影或漫画里，这或许算是个不错的导入方式，用来当作即将发生的奇异事件的序幕。让主人公成为正义的使者，开始大冒险。”

不过我想男主角在说这句话的时候，也没想过自己会陪伴着从天而降的少女战斗了 21 卷（还未完结），周游了全世界，并过上了“空手接飞机”的人生吧……

当然，这里我们要讨论的不是这个开挂的男主角，而是这个非常有趣的世界观，和里面发生的故事——

『绯弹的亚里亚』。



一弹 Scarlet Ballet，始动！

scarlet ballet start

最开始，编辑找我约这个稿子的时候，我是拒绝的。在我看来，伴随着这两年五花八门、花样翻新的“主角开挂类轻小说”，作为此类小说的老前辈之一，『绯弹的亚里亚』早已过了人气最辉煌的时代。再加上本季开播的动画不是『绯弹的亚里亚（第二季）』，而是『绯弹的亚里亚 AA』，是亚里亚 AA，是 AA！不是金次开挂的妹子，是百合！是百合！是百合！重要的事情说三遍！然而说实话，在正篇改编成第二季动画的可能性无限趋近于零的现在，如果不趁着 AA 的上映聊一聊，以后可能再也没有机会说到这部作品了，所以我最后还是决定，和大家分享一下这部看起来很俗套，却非常值得一看的轻小说。

很久之前，我曾经发过这么一条微博：“如果有人问我：‘如果我看完 10 套书就能说自己看过轻小说，你会推荐哪 10 套？’我会回答：‘刀剑神域、文学少女、电波女与青春男、十二国记、龙与虎、绯弹的亚里亚、星界的纹章、DDD、我死你生。’”



这并非表示这十部作品是最好的十部轻小说，而是说它们代表了各种类型 / 写作风格，而且在各自的类别中，都是质量偏高的。其中，『绯弹的亚里亚』所代表的“异能战斗”类作品，在它刚刚面世的 2008 年还不算特别主流（虽然当时『灼眼的夏娜』人气尚存，而『魔法禁书目录』已经开始崭露头角），恐怕即使作者赤松中学本人也不会想到，几年后，“异能战斗”已经和“（类）网游”一起，成了品种最多、销量最广的轻小说类型。

一般来说，但凡有一部作品销量超过 500 万册，出版超过 20 卷，作者就很难摆脱这部作品的影响了，甚至可能再无新作出版。相比之下，赤松中学还算好一点，目前和亚里亚并行出版的『魔剑的爱丽丝贝尔』也取得了尚可接受的销量，虽然恶评不断——恶评的原因，就是指摘这部世界观都和『绯弹的亚里亚』一致的作品，在太多地方都有模仿『绯弹的亚里亚』的痕迹，以至于给人一种“不会是外传吧”的感觉。这么说来，这家伙和另一位姓赤松的漫画家——画完『魔法老师』后什么作品都和『魔法老师』有一腿的赤松健有一拼。当然，这也从一个侧面说明，『绯弹的亚里亚』和『魔法老师』都是世界观足够庞大，可挖掘的东西足够多的作品。



也正是因为『魔剑的爱丽丝贝尔』评价不高，被粉丝们戏称为“赤松老贼”的赤松中学干脆破罐破摔，把人气颇高的外传漫画『绯弹的亚里亚AA』直接改编成了轻小说，在我的记忆中，这也算是开了“轻小说出口加工再转内销”的先河——你们不是说我摆脱不了亚里亚吗？那我以后就一门心思写各种版本的亚里亚好了！（大误）。

当然，说了这么多“老贼”的坏话，多半算是戏谑的玩笑。实打实地讲，能洋洋洒洒写出20多卷，让主角踏遍全世界的各个角落——注意，这里的世界，并非架空世界，而是和我们生活的世界几乎完全一致，由欧亚美非各大陆、各国家组成，时间线也相差不多的现实世界——还能在剧情和人物关系上把控自如的轻小说家，真是不多见的。至于这个人际关系是不是基本等同于女孩子们和金次的暧昧关系，我想说，这小说名列史上后宫最多的一线轻小说之列也是必然——哎赤松中学你要干什么你别拉我还没写完……

既然说到了作者，为这么多笑靥如花的女孩子们带来实感的插画师小舞一小姐也绝对不可不提。百科上小舞一（こぶいち）小姐的介绍页，第一句话就是：“大阪出身的こぶいち身为一个胸有大志的妹子，动手能力比一般的男孩子更强，妹子心爷们儿魂。”这句话的是否真实我不敢乱说，但以“有志者事竟成”为座右铭的她是一位非常努力的插画师这一点毋庸质疑。也正是因为如此，早在1999年就出道的她，现在已算是纵横游戏小说两界的知名插画家了（貌似小舞一小姐的年龄是个秘密……）。且不说在两部高人气轻小说『绯弹的亚里亚』、『这就是僵尸吗？』中担纲插画（后者是与同为柚子社台柱的好友梦璃凛合作），单是“柚子社御用画师”的名头，就足以让众多『夏空彼方』、『天神乱漫』的粉丝发出阵阵尖叫了。

我想正是因为小舞一的存在，才能驾驭这部女性角色多达20+的作品——在脸型基本一样的情况下，画出不同角色的特点和个性本来就是GALGAME画师必备的技能（笑）。不过也正因为角色太多，加上在脸部细节上不是特别考究（GALGAME画师的通病），导致后面出现了少数角色外形雷同的问题。当然瑕不掩瑜，小舞一小姐对『绯弹的亚里亚』的高人气功不可没。

小舞一小姐为『绯弹的亚里亚』创作的彩色插画很也有意思——和大部分轻小说的彩插不同，『绯弹的亚里亚』中的彩插包含了很多的人物立绘，不知道这和她出身GALGAME原画界有没有关系。其结果是，每次翻开书，都有一种想把插页裁下来当成小海报的冲动（LLO老师为『我女友和青梅竹马的各种修罗场』绘制的彩插，其中每本也必有两幅立绘，大陆引进时，干脆就把这立绘做成了赠品卡贴）。

二弹 绝对半径2051

absolute radius 2501

那么，『绯弹的亚里亚』究竟是怎样的故事呢？

在第6卷里，雷姬曾说过：“你可以逃到任何地方。不过提前说明，我的‘绝（必）对（中）半（距）径（离）’是2051米。”这句话套用到金次本人身上，应该是“我的‘战（守）场（备）空（范）间（围）’是整个世界。”这里的“整



个世界”不是一个平面的概念，而是上至万米高空，下至深邃海底，整个地球的各个角落。让我们看看金次战斗过的地方：

日本：1–12 卷，17 卷。
香港：13–14 卷。
法国：15 卷。
比利时：15–16 卷。
荷兰：16 卷。
美国：18 卷。
英国：19 卷。
北极：20 卷。
公海：20 卷。
空中：11 卷。
平流层：16 卷。
核潜艇：5 卷，20 卷。

粗略一看，不仅绕了地球一圈，用通天入地来形容也没问题吧？就在这无限广阔的世界，金次作为一名武侦——武装侦探——预备生（当然就能力来说早已名列亚洲超人榜 71 位），和各式各样的超人战斗的故事，就是这部轻小说的主要内容了。

和市面上可以用箩筐装的异能战斗轻小说差不多嘛！——单看介绍的话，的确如此。不过判断一部作品的好坏，“自己看一下”是最重要的。

轻小说毕竟不是纯文学，作为读者，很难对作者的文笔抱有太大期望。相对的，人物的魅力和剧情的张力，就成了一本轻小说是否值得一看的最大理由。具体到异能战斗类轻小说，市面上绝大多数（甚至可以说超过 95%）作品都是这样的模式：①男主角看起来很弱但有隐藏的实力②邂逅女主角③和女主角一起解决难题或打倒敌人（第 1 卷完）④新角色登场，将②和③重复 N 遍。止步于此的话，就是没有亮点的量产型，这类作品能否卖好，基本上就完全掌握在插画师手中了。

你可能会说，很多非常优秀的轻小说也是一本一个（甚至几个）故事啊？比如『笨蛋测验召唤兽』、『潜行吧奈亚子』、『B.A.D 事件簿』、『断章格林童话』之类。没错，但它们和异能战斗类轻小说是有本质区别的。搞笑也好，恐怖也好，注重的都是读者的感官刺激，这类作品大多是以细节、氛围和角色取胜，故事的整体架构并不那么重要——或者说，它们的剧情张力并不体现在故事的整体架构上。

想一下漫画，也许你就能更明白我的意思。日本每月出版许多漫画杂志，正在连载的漫画成千上万，但仔细算的话，你会发现其中少年漫画（尤其是战斗类漫画）的比重并不大，而能连载超过一定回数的少年漫画就更少了。这是因为，少年漫画对剧情整体架构的要求很高，无论是主角逐渐变强的过程，还是敌人越来越强的过程，甚至于故事每推进到一个新阶段所花的篇幅，都是非常有讲究的，只有这样，才能吸引读者忠实地追下来。如果不能掌控好整体的剧情，就算画功再高，细节再到位，也终究算不上良作（那个被腰斩的谁谁谁，我就不点名了）。相比之下，没人会要求『哆啦 A 梦』有宏大合理的世界观和故事架构，也没人会要求伊藤润二必须用 10 本连载讲述一个完整故事，因为这类作品不需要这些。

以这样的标准来要求，『绯弹的亚里亚』就从无数的量产型作品里脱颖而出了。

如果你一路追着这部小说看下来，会发现它和一部优秀的少年漫画有很多相似之处——有一条故事主线；虽然每个阶段事件都是独立

从金次邂逅亚里亚开始，了解了亚里亚救母亲的决心，一步步挑战伊·U。然后他们知道了亚里亚的秘密和绯弹的真相，色金正式介入到金次的生活，雷姬和白雪也来到剧情核心的位置。再接着是宣战会议，壳金崩坏，故事进入篇幅最大、最惨烈的战斗，色金的秘密也一步步揭示出来——整个极东战役，几乎成了只为色金和亚里亚演出的舞会——难以阻止的绯绯神化，最终BOSS显露真容，直到现在，白雪和金次站在了绯绯神面前……这一切就像一根紧密咬合在一起的链条，每一个齿轮都有自己的意义，每一个角色也都有自己的位置。她们共同组成了『绯弹的亚里亚』的世界。



的，但它们都是这条主线的一部分（想象一下穿好的糖葫芦）；每个阶段事件的攻略难度逐步上升，花费的篇幅也逐渐增多；人物众多，但人物关系都维系在剧情上，除了少数配角，大部分都是主线剧情的重要因子……我毫不怀疑，在写第1卷的时候，赤松中学已经在脑海里构思好了整个故事的脉络，剩下的，不过是按照轻小说的篇幅把剧情分割开来，并设置次要人物而已。有几个显而易见的证据：题目『绯弹的亚里亚』已经点出了故事的核心，第5卷更是通过伊·U的毁灭和绯弹意义的正式揭开而完美契合了该卷的标题“序曲的终止线”，白雪、雷姬这两个次要主角也都是故事主线必不可少的核心（也许只有理子对主线的重要性稍逊一筹）……这一切都证明，当这部小说第1卷上市的时候，诞生出的就已经不是“基调”，而是“开端”。

能做到这一点的异能战斗类轻小说，非常少。就连『机巧少女不会受伤』这样的超人气后辈作品，在剧情上也存在着破碎零散之处，会让读者感到困惑——这说明作者在不自知或没注意的情况下，设计了和主线架构疏远的情节。更不用说那些水准较低的量产小说了，很多作品读了快十卷，也不知道主角们真正的敌人是谁，或者到底有没有真正的敌人……

三弹 卡梅丽亚之瞳

scarlet bullet start

在这所有的角色里，亚里亚无疑是居于最中心地位的。书名杀之人、首卷封面之人、第一女主角、涉及篇幅最长之人、最终BOSS……将这么多身份融于一身，也注定了她的一举一动，都牵动着整部作品的走向。

但我发现了一个奇怪的现象，那就是无论在日本还是在国内，亚里亚的人气一直不高，不仅不如白雪、理子等核心角色，就连贞德、华生这些配角，在很多时候也有着比亚里亚更高的人气。我们先不讨论亚里亚这个角色在设计上是否有瑕疵，先让我们看看，其他角色的魅力究竟在哪里？

首先说说**星伽白雪**。白雪是『绯弹的亚里亚』里仅次于亚里亚的第二核心女主角。为什么这么说？作为全书第1卷一开始就登场的女性角色，白雪的重要性是举足轻重的——青梅竹马担当。如果说70%的轻小说都有“美少女从天而降”，那么保守地说，至少80%的轻小说都有青梅竹马的存在。

青梅竹马代表着什么呢？在我看来，青梅竹马代表了“过去”，这个过去可以从很多角度



来理解。如果是恋爱小说，可以代表“过去的感情（情窦未开时的感情）”，这也是大多数轻小说中，男主角最终会选择天降少女而不是青梅竹马的原因——过去是敌不过现在的。就白雪而言，感情方面暂时先不下定论（毕竟有书名杀，其实也没有太多可讨论的），她和金次在一起的生活，实际上也象征着金次邂逅亚里亚，进入超人世界之前的普通生活——金次向往的生活（先不说那个“我讨厌女人”的胡言乱语），虽然他自己并不认为是普通。正是因为邂逅了亚里亚，金次的生活被彻底打乱了，他和白雪的关系被打乱了，也由此引发了“燃烧的钻石冰尘”的事件。这种不稳定一直持续到星伽巫女和绯绯色金的关系得到确认，白雪在剧情主线中的 VIP 席位得以确保，读者才恍然大悟，原来白雪这个角色所暗示的，其实就是金次的生活本身：从平稳，到纷乱，最后踏上和绯绯神战斗的路。20 卷末尾，站在绯绯神亚里亚面前的，只有金次和白雪两人，足以证明白雪存在的意义。

可爱、体贴、懂得照顾人、家事万能、有一点天然呆、嫉妒起来神鬼都怕……白雪拥有一个理想青梅竹马所需的一切素质（我本来想把“巨乳”也写进去，但仔细想来，其他大部分作品的青梅竹马都是贫乳……）。但白雪并非完人，她有一个缺点，而这个缺点，身在青梅竹马的位置上，是致命的。

她不够了解金次。

这不仅仅是“白雪是巴斯克维尔小队里，唯一一个至今不知道 HSS 的人”那么简单。她是所有角色里最喜欢金次、并且和金次走得最近的，这一点毫无疑问。但她一直在脑海中构筑只有自己和金次两人的生活，却并没有发现金次讨厌女性的真正原因。每次在女性问题上发生冲突的时候，她都完美地避开了金次“厌女症”的话题——在完全无意识的状态下。另一方面，作为一个彻头彻尾的武侦预备生，她并不关心（或者说并不重视）金次一直想要转学到普通高中的念头（虽然金次对她提起过不止一次），甚至在金次转学成功（表面上是伪装成接受长期任务）的时候，竟然也完全没有察觉异样，如果这些不是作者的写作失误，那就是作者在潜意识里，已经将白雪和金次的距离固定在“单恋”上了。



接下来，是**雷姬**。按照出场顺序来说，雷姬应该在理子之后，但是作为『绯弹的亚里亚』中我最喜欢的角色，就私心地小小插个队好了（笑）。

大部分人想到雷姬，第一反应都是“无口少女”，我在雷姬初登场时也是这么想的。让这个角色得到升华的，是在第6卷的“绝对半径2051”中。这一卷里，不仅雷姬的形象彻底丰满了，她对金次真挚的感情也一并迸发了出来——虽然在亚里亚出现之前，她和金次并没有什么交集，但天生的敏锐洞察力和自从注意到金次后一直守望着他的眼睛，实际上让雷姬成了最了解金次的人。和她相比，身为青梅竹马的白雪都要彻底地甘拜下风。让我们看看第6卷中的这两段：

「再说，就算万一有女孩子喜欢上我……那也是喜欢亢奋状态时的我。真实的我，只不过是个没有任何优点的，无趣的高中生啊。」

「——不对。」

雷姬干脆地否定了我的话。

「你除了HSS……亢奋状态之外，还蕴藏着优秀的力量。」

「枪啊剑啊，哪个更强什么的，对我——根本没有任何意义。趁这机会告诉你好了，我明年就打算从这所学校退学，转学去普通高中。怎么样，这才是我的真心啊。你没想到吧。」

「不——如果那样的话，我也从武侦高退学，和你一起，去上普通高中。」

雷姬的回答，让我不禁转过了脸。

这反应……我还是第一次遇到。

只要听我那么说，无论亚里亚还是白雪，脸色都不会好看。

「——人的本质，并不由学校决定。无论上哪所学校，金次就是金次。」

可以说，正是这两段对话，让我喜欢上了雷姬这个角色。她对金次的感情和忠诚，绝非仅仅如她自己所说“遵从风的命令”，更是雷姬自身感情的体现。





还有第 9 卷“我要做个恩情小偷”的时候，总会突然惊觉，不知为什么，自己已经喜欢上了这个女孩儿。

这其实很容易解释。理子虽是对手，却并不是坏人，相反，她比一般人都要温柔。亚里亚是这样评价她的：“那孩子本性温柔，在感情方面也很脆弱。虽然严于律己，但是对他人却很温柔。”听起来很俗套是不是？重点在于，赤松在描写理子的时候，总是把这一点在字里行间悄悄地渗透出来，每一句话都很不显眼，读者可能根本没有在意，但在我们的心底，已经记住了这些。所以当我们发现理子并不是真正的恶人的时候，这些记忆就会翻涌上来，重塑我们心中的她。

另一方面，在至今登场过的所有角色里，理子经历过的人生是最悲惨、最残酷的，她的自私、她的不择手段，甚至她喜欢的萝莉装，都是在这残酷之中保护自己的方式。这样的角色很难不惹人怜爱，更何况赤松在塑造她的时候，本身就倾注了很多爱。即使单看外表，亚里亚、理子，再到后来的珂珂、希尔德，就可以发现赤松对双马尾多么执着了，而拥有这种作者最喜欢的发型，并成为以这种发型为武器的第一人，再加上只属于她的如此大的篇幅和如此重要的地位，说理子是赤松最喜欢的角色

「“风”……命令我，要我把男性……把强壮的男性带入兀鲁斯。而当“风”——命令我要属于金次时……我心中……第一次，有了自己的……有了自己的，感情。」

雷姬……

「——能是金次，真是太好了。——」

这样的无口少女绽放出感情的那一刻，带给读者的感动是难以言表的。正如『新世纪福音战士』第 6 话中，绫波对真嗣说出的那句“对不起，这种时刻，我不知道该用怎样的表情面对你”一样，这种感情的强烈对比带来的震撼，足以令人印象深刻。这也是我一直希望正篇的改编动画能制作第二季的原因，如果能听到石原夏织小姐亲口说出“能是金次，真是太好了”，恐怕会有更强烈的感动吧。

但和白雪一样，雷姬也有自己的缺点。雷姬的缺点是太执拗。只要她做出了决定，无论这决定是出自“风”（璃璃色金）还是自己，她都会毫不犹豫地向前猛冲，无论面对的阻碍或敌人多么强大。这样的性格固然不坏，但也会带来很多麻烦——比如在第 6 卷中，决定和金次在一起，就和曾经的好友亚里亚彻底翻脸，甚至想要杀了她；又比如在第 7 卷面对生死关头时，想要牺牲自己保护金次……如果不是金次一次次阻止，雷姬这过于执拗的个性，很可能会引来巨大的灾难。当然，这也可以算是无口少女的通病了（笑）……

相比白雪和雷姬，**峰理子**是完完全全的异类。她是全书中第一个 BOSS，第一个反面人物，而且一次次背叛金次和亚里亚。但实际上，据我估计，她的人气应该是四位女主角中最高的。这绝不是因为反差萌或是读者三观不正，最重要的恐怕是——理子在全书的所有角色中，是塑造得最用心，性格最丰满的一个。

没错，理子很自私，为了自己的目的，既可以随时随地向金次卖萌撒娇，也可以在必要时把金次和亚里亚当成挡箭牌。这位“四世亚森·罗宾”的小姑娘，很多时候都让人恨得牙根发痒。但当我们看到第 3 卷最后“你……你不要误会啊。理子并不是成为你们的伙伴了”，



也不为过（就算赤松自己不承认）。这一切共同决定了，理子在全书中的影响力。

顺便说一句题外话，可能很多人并没有发现，其实理子是傲娇来的——无论是“你……你不要误会啊。理子并不是成为你们的伙伴了”，还是“没、没什么——这并不是我想向亚里亚报恩。那个、那个……是因为那种家伙没有杀掉的必要”，在我看来，这才是真正的傲娇应有的样子。傲娇，本应是掩盖自己的害羞或心情波动的方式，现在充斥在各种作品里的那种“随时随地不问缘由就傲娇给你看”的角色，根本不能算傲娇，应该算是神经质吧（笑）。理子这种隐藏属性的傲娇，我想也是她的魅力的重要部分。

理子有缺点吗？当然也有。理子的缺点是太过自我，只要是为了自己，无论会对别人造成怎样的困扰也不在乎。当然，对一个从小生活在阴影和控制之下，受尽虐待的少女来说，“为别人而活”本来就是绝不可碰触的禁忌，我们看起来很平常的事物，在理子眼中也许都是过







去触摸不到的珍宝，所以她享受这一切，拥抱这一切，至于别人怎么想，别人怎么看，全都没有任何意义。而如果有人想要再次夺走她的自由，她会拼上自己的人生反抗——哪怕欺骗金次、利用金次的HSS也在所不惜。虽然这是“恶”，但是谁又能责怪她呢？

其实说到底，无论白雪、雷姬还是理子，她们的缺点，严格来说都不会破坏她们的形象，反而会让她们的形象更加真实、丰满。

那我又为什么专门提到这些呢？是为了引出下一个话题——我为什么不喜欢**神崎·H·亚里亚**。

书名杀、第一女主角、剧情的核心，身兼如此众多光环的亚里亚，按理说没有被讨厌的理由，更何况我本人一直是偏心于第一女主角的（毕竟大多数情况下，第一女主角就意味着最用心的人物塑造和最多的篇幅支持）。但对赤松这个在刻画人物上可圈可点的作家来说，亚里亚无疑是一个败笔。原因有两个：

①亚里亚是整部作品里，唯一一个近乎完全模板化的角色。

②亚里亚集合了其他三位主角的全部缺点。

先说第一点，前面刚刚说到我对理子的傲



记住的台词，只能说彻底证明了这个角色的失败。

第二点就更加致命了。前面我们提到的“白雪的不了解”、“雷姬的执拗”、“理子的自我中心”，亚里亚不仅占了个遍，而且变本加厉。白雪不了解金次，但她一直对金次付出着自己的爱，但亚里亚从未想过“为金次做些什么”；雷姬很执拗，而且在执拗的时候会失去冷静、“忽视”周围，亚里亚则是我行我素到“无视”周围的一切的地步；当理子需要的时候，她会利用周围的人（比如金次），却也在心里对金次怀抱着感激，但亚里亚无数次地被金次拯救，说“谢谢”的次数却几乎为零……每当想到这些，我就会忍不住怀疑，赤松真的喜欢这个第一女主角吗……更不用说，身为一个第一女主角，却居然在接近 1/3 的篇幅里没有露面了。

明明是『绯弹的亚里亚』，却唯独在塑造“亚里亚”这个角色时不够用心，不能不说是这部轻小说最大的败笔——或者有可能是为绯绯神之战后亚里亚的变化做铺垫？这可能性也不是没有，但我还是觉得很不靠谱。

话说回来，不管再怎么说，亚里亚还是个很可爱的女孩子，也有很多亮点，其中最打动我的就是那句“‘不可能’、‘累’、‘麻烦’，这三点制约了人类所拥有的无限可能性”。亚里亚

娇的看法。相比之下，亚里亚就是那种“随时随地不问缘由就傲娇给你看”的类型。虽然我不喜欢，但这类角色本身极受欢迎，这样写也无可厚非。然而，江湖传闻说赤松在创作的时候是以“有朝一日如果能让钉宫理惠来配音就好了”来塑造亚里亚的，如果这传闻属实，我简直不禁要怒喷他一脸：“你以为夏娜、露易丝和大河身上就只有傲娇吗？！是不是傻！你说，你是不是傻！”想想我们读过的『灼眼的夏娜』、『零之使魔』、『龙与虎』（特别是『龙与虎』），无论夏娜也好，露易丝也好，大河也好，在傲娇的背面都有着足够丰富的人格和个性，可亚里亚呢？至少看了二十卷，除了傲娇，我依然无法用第二个词形容她。这一点，怕是连钉宫小姐本人都无法挽救。想想『龙与虎』的动画，那句经典的“我还是，还是喜欢龙儿呢”，带着嘶哑、半梦半醒间流露出的真挚感情，仿佛能直接击中观众的心底。但就算有如此水准的钉宫小姐，为亚里亚配音时也没有留下一句值得

虽然极端自我，但相应的，也有着足够的觉悟。她不仅严于律人，也严于律己，或者不如说“更加”严于律己。从这个角度上看，亚里亚比起其他三人，确实更适合当“第一主角”，因为她的“自我”最强烈，这一点是毋庸置疑的。现在就看绯绯神篇结束（差不多也是全书结束）的时候，赤松能不能弥补之前描写上的疏漏了。

四弹 Aria & Akari the double R





这才是编辑部约我写这篇稿子的初衷——10月新番『绯弹的亚里亚AA』。AA原本是漫画家橘书画子为『绯弹的亚里亚』创作的外传漫画，自2010年秋天开始连载，差不多是原作7-8卷发售之间（赤松在第7卷后记中公布了AA的连载计划）。说到AA这个名字，比较明显的意义就是亚里亚（Aria）+明里（Akari），不过也有说指的是AA-cup（明里的胸比亚里亚更平，AA号小于A号），而且这一点得到了赤松的肯定——第8卷后记里他提到：“啊……看到这个AA，联想到胸部大小的那边的你。那也是对的（笑）。这是赤松主义！”。

AA的剧情，和原作基本处于同一时间线（很多情节确认了这一点），剧情嘛简单来说就是女版金次间宫明里开后宫的故事（大误）。虽然是玩笑话，但明里和金次真是在很多地方都有相似之处的。比如两人都有隐藏着的绝招（金次的HSS和明里的鸢穿，都因为本人厌恶而不愿主动使用），时不时会冒傻气（这一点简直是女性特权，放在明里身上很萌，放在金次身上……呵呵），以及不知不觉间散发出的领导气质。同样，志乃之于白雪，麒麟之于理子，夹竹桃之于贞德……或内在，或外貌，多多少少都有些相似。所以，把『绯弹的亚里亚AA』当成“另一个版本的亚里亚”，也没有什么问题。

AA的角色们各有各的魅力，不过和原作一样，作为串连全书的核心人物，最值得一聊的，就是主人公间宫明里了。（啥？你问我为什么在前面不聊金次？我为什么要聊一个男人啊！）

少女与枪。这个组合本身是具有矛盾性的，因为在广泛的文化意义上，女性大多代表了柔弱，因此柔弱的女性角色更容易引起观者的共鸣。举个例子来说，明里的潜力其实并不弱，连风魔（金次的战妹）也提到她在一年生中备受期待，但漫画对明里的直接描绘相比正篇明显是偏弱而且相当弱的。金次一直是以一个保护者的身份出现的，全书到现在，几乎每一卷都是他在拯救别人，被别人拯救的次数几乎为零。而明里不同，她经常被亚里亚保护，在伙伴中的存在感也不如金次强烈，这也是很多人认为AA中的亚里亚比正篇强大得多的原因。但从另一个角度来讲，明里不自知的领导才能和团结同伴的能力则比金次强得多，毕竟金次吸引这么多的伙（后）伴（宫）靠的是自身的强大和男性魅力（= =b），而明里靠的是开朗、直率、认真和性格上的魅力。

这与性别差异有关系，与两部作品的定位不同也有关系。作为一部轻小说，『绯弹的亚里亚』强调的是令人印象深刻的人物和跌宕起伏的冒险，而作为衍生漫画的AA，则更注重刻画角色间、尤其是团队中的关系。毕竟无论战斗场面多么史诗，AA都很难超越正篇（毕竟金次是开着挂的），而“伙伴们的关系”又恰是正篇中最薄弱的一环。再加上漫画在描写细节上比小说要简单一些，由此构成了相对来说“正篇偏主线，AA偏生活”的模式。其实换个角度想，金次这个家伙的生活戏，谁想看啊（笑）。

但就算把这些都抛开，明里的主角气质仍然比金次强大得多。毕竟金次有个轻小说男主角必备技能——榆木脑袋，而明里没有。为什么会有这种差别待遇呢？因为轻小说需要不止一个女主角，但男主角并不能爱上所有人，而女主角就没有这个问题。明里明明就知道志乃喜欢自己喜欢到病娇的地步，还能当着她的面大大咧咧地聒噪“亚里亚学姐好棒好棒”，金次敢在白雪面前这样吗？剧本怕是要崩坏了。然而也正是这毫不掩饰的性格，就像不分昼夜始终照耀着明里的太阳，让她身上永远闪烁着



主舞台正中央的光辉。我一直认为，作为一个真正的主角，像葡萄梗一样能把葡萄们串在一起的主角，必须是毫不掩饰的，只有这样，读者或观众才能通过主角的眼睛，清晰地看清这个世界。就算是『断章格林童话』这样非常阴暗的作品，主角白野苍衣也是全书中最直率的人，至于男主角极不直率的『心灵侦探八云』，我认为小泽晴香才是该书的真正主角。

扯远了。总而言之，单就故事而言，我认为AA是不如正篇的。但对于没接触过正篇小说的朋友，从AA入手不失为一个明智的选择，因为AA的角色互动更强，读起来也更有趣，当然，百合也是不可多得的亮点。这种“衍生漫画更适合入坑”的作品，怕是除了亚里亚也没几部了……

至于AA的动画，到本文截稿时已经播出了两话。两话还不足以评论，就好比当年J.C.staff的正篇动画，前几话也是不错的。但客观地说，对于AA的动画，我不是特别满意。如果说AA



这部漫画唯一让我不太满意的一点，就是作为原作党，对AA中将间宫明里描写得太弱（物理意义上）很是不能接受。虽然实际上是先有漫画，之后小说才引入明里这个角色，但毕竟小说中的明里可是很强的，强到一些工作金次都要委托她，包括照看亚里亚。虽然这种差别是漫画与小说的时间线不同造成的，也是为了突出明里的成长，但看着漫画里远比小说帅气得多的亚里亚和金次，和远比小说中呆得多的明里，我觉得非常不适应。最糟糕的是，动画在改编时，把明里改得更弱了——对比漫画第1话和动画第1话就可以明显看出来，而且明里的气质也被弱化了不少。我只能说，希望动画后面的部分能弥补这一点，否则可看性要降低不少。

除却这一点，AA的动画还是很不错的，毕竟动画工房的优点都有发挥出来，制作实力（尤其是制作百合的实力）也可以保证，就算细节上的瑕疵不可避免，我相信总体质量应该还是值得期待的。不管怎么说，在正篇第二季遥遥无期的现在，有AA看，已经很让人兴奋了对不对？

最终弹 绯弹的叙唱 epilogue

有人说，『绯弹的亚里亚』其实是很俗套的作品；也有人说，读到极东战役之后，面对数量激增的角色，连名字都记不住了。我想这些评价都不算太刻薄，毕竟这部作品也还有很多不足。但就我个人而言，『绯弹的亚里亚』作为见证了轻小说兴盛之潮的代表作品，瑕疵固然很多，但优点更多，读者的选择也说明了这一点——单靠卖萌，是写不到20卷，卖不出几百万册的。所以我衷心推荐大家有机会的话可以补一补这部作品，无论是正篇也好，还是AA也好。读过之后，也许会觉得它很棒，也许会觉得它很烂，但重要的是，享受过这个阅读的过程，相信你不会后悔。

没有时间阅读文字的话，每周看一话『绯弹的亚里亚AA』也是不错的选择，如果动画能一直保持水准，就赚到了；如果动画后面崩了，就让动画工房背锅吧！

什么都不想看的话呢……

“给你开洞！”▲



不有趣的作品
BORING LIGHT NOVEL,
LIFELESS GENERATION
不有趣的时代
——2015 轻改动画漫谈
■ 文 / 浅色回忆
■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

公元 1993 年 1 月 25 日。有据可查的第一部轻改动画『无责任舰长』开始在关东地区播出。彼时，无论是这部动画的制作方 BigWest、原作者吉冈平、监督真下耕一还是音乐川井宪次，恐怕都没有意识到，在若干年后，轻改动画会变成每季新番中不可或缺的存在。他们只是延续着『超时空要塞』潮流的余波，在原作和漫改都没有好点子的时候，选了一部同是太空歌剧风格的轻小说作为动画的原作。

公元 2005 年 10 月 5 日。在恰好十年前的秋天，J.C.STAFF 实验性地上马了一部名为『灼眼的夏娜』的作品。那年有资格被改编成动画的原作绝大多数还是漫画。却未曾想『灼眼的夏娜』这么一个轻改异类在当季的新番中大杀特杀。不仅让曾经创造出『少女革命』这种三大宅片的 J.C.STAFF 从此抛却创造力，一心只做小说改。还顺便带动了轻小说进军动画领域的大潮。

公元 2015 年 10 月 3 日。当『重装武器』再携镰池和马这块销量保障的金字招牌登陆 10 月新番档，形势却悄然有了一些变化。曾几何时，那些会为『全金属狂潮』、『凉宫春日的烦恼』、『龙与虎』这些轻改作品尖叫的观众已不在。现如今，无论是 2ch 还是 bilibili，主流舆论都变成调侃或者干脆嘲讽轻改作品的幼稚和套路化。"1 月轻改四天王"、"10 月轻改七英雄"的说法络绎不绝。这中间轻改动画到底发生了什么变化？下面就请各位随着本文，从本季这七位难兄难弟说开来吧。

你制杖吗？ Your NC ? 不，我卖肉 No , I EC

10 月轻改七英雄指的是『重装武器』、『落第骑士英雄谭』、『学战都市 Asterisk』、『对魔导学园 35 实验小队』、『我被绑架到贵族女校当庶民样本』、『枪的假面舞会』和『新妹魔王的契约者 BURST』这七部 10 月番轻改动画。就像四大天王必定有五人，六花勇者就是有八个这样的业界惯例，本季的轻改作品细细算来也并不是只有七部。还有西尾大神的『终物语』以及两部游离在轻小说和一般小说之间的『樱子小姐的脚下埋着尸体』和『全部成为 F』。不过考虑到西尾大神在物语系列上虽然如同起点作家一般拖戏写个没完，很有靠着这一部作品吃一辈子的野望，但物语系列的确是作者个人特色十分突出的作品。以及以冷感著称的『樱子小姐的脚下埋着尸体』和早在 90 年代就创下名声的『全部成为 F』也都是气场完全不似轻小说的作品。故网络上流传的七英雄名录一开始便没有收录这三部作品。





按照时间顺序，七英雄中第一个登上 10 月番的是冷门到大多数观众都没听说过其名的『枪的假面舞会』。讲述了从现代仅存的骑士团组织"现世骑士团"溜走的男主角花房叶太郎，在快要饿死之际被只身一人的幼女大小姐鬼堂院真绪捡回家，并且卷入了鬼堂院的家族问题，从此以花房叶太郎和假面骑士・Knight Lance 的双重身份陪伴在幼女身边的故事。剧情没有任何超展开或者反转。完全是借助着"双重身份"这个老到不能再老的梗，上演了一出男主每集变身吊打看起来就很弱的敌人的童话。顺便用幼女卖萌来吸引观众（真的吸引得到吗？）。好在故事的女主角只有 6 岁好糊弄，所以这个一眼就能被识破的双重身份能持久存在也不算是 BUG。

『枪的假面舞会』原作子安秀明主要活动在动画编剧的领域。从『夜明前的琉璃色』动画版到『摇曳百合』再到刚刚完结的『干物妹小埋』。和风头正盛的搞笑片监督太田雅彦是合作了十多年的好搭档。这也正好解释了为什么『枪的假面舞会』整体风格如此的幼齿。只不过没有太田雅彦那化腐朽为神奇的搞笑水平，『枪的假面舞会』中夸张的戏剧化台词反而变成了隔着屏幕都能让观众坐立不安的超级羞耻 PLAY。再加上很一般的制作水平，本作那只有热门作品十分之一的可怜播放量便也可以理解了。恐怕除了一小部分幼女控之外根本不会有人捧场。



与之形成鲜明对比的是剧情同样不忍直视，点击数却跻身一流热门的『我被绑架到贵族女校当庶民样本』。这部疑似由北大投资（笑）的动画的设定是普通高中生神乐坂公人，某一天被绑架到清华……呃，是清华院女子学校当作庶民样本。因为这所贵族女校里的学生都是不食人间烟火的大小姐，急需找一个普通人来了解和适应真实的社会。

轻改七英雄

首播时间	片名	原作	文库	监督	制作方
10 月 1 日	『枪的假面舞会』	子安秀明	波丽佳音文库	石黑恭平	Studio 五组
10 月 3 日	『重装武器』	镰池和马	电击文库	渡部高志	J.C.STAFF
10 月 3 日	『落第骑士英雄谭』	海空陆	GA 文库	大沼心	SILVER LINK./NEXUS
10 月 3 日	『学战都市 Astreisk』	三屋咲悠	MF 文库 J	小野学	A-1 Pictures
10 月 7 日	『对魔导学园 35 试验小队』	柳实冬贵	富士见 Fantasia 文库	河村智之	SILVER LINK.
10 月 7 日	『我被抓到贵族女校当"庶民样本"』	七月隆文	一迅社	神保昌登	SILVER LINK.
10 月 9 日	『新妹魔王的契约者 BURST』	上栖缀人	角川 Sneaker 文库	斋藤久	Production IMS



虽说男性进女校这种题材也不是第一次被动画化了，并且题材无一不是后宫。但『我被绑架到贵族女校当庶民样本』比起前辈们却更加的赤裸裸。贵族女校没有问题，可为什么这些妹子看到男主就跟发情期的母马看到种马一样。家教严格没有玩过掌机也没问题，可连手机都没见过就是在用读者的智商当笑料吧。卖肉本身并不是坏事，无论是『一骑当千』、『女皇之刃』这种上来就告诉你我们就是要卖的，还是『To LOVE』这种对着矢吹老师线稿就能下三碗饭的，亦或『强袭魔女』这种把小裤裤作为设定不可或缺的一环的，都是很好很好的范例。况且以展示女性隐私部位的服饰为卖点也是日本 ACG 的特色之一了。但类似本作中萝莉在男主面前脱光衣服做演算，日常镜头摄像机也绝不离开胸部和下半身的做法就实在太刻意。况且比起这种非要把角色们弄成不食人间烟火的脑残，再用这个理由制造卖肉的机会的作品，笔者倒是觉得直接上白浊液体、触手和娇喘的『新妹魔王的契约者 BURST』更为磊落一点。



不过广大观众要想观赏这部同为七英雄的『新妹魔王的契约者 BURST』就要费点劲了。早在今年 4 月，这作品就因为 1 月播出的第一季的尺度实在太大，画面污染堪比里番水平而进了禁播名单。现在第二季自然也不会有在线视频站会大发神经买版权，只能靠观众自行找地方下载。对于『新妹魔王的契约者 BURST』来说，剧情这种东西只不过是起到把一个个卖肉场景衔接起来的作用而已。靠着 TV 版中无处不在的圣光，第一季的 BD（无圣光）卖到卷均 5000 这么一个安稳的数字也不足为奇。有趣的是小说原作上栖缀人其实还是个蛮正经的人（相比于他的作品来说）。曾不止一次地担心小说里颇为过激的描写会不会影响到出版。但毕竟这一行里编辑还是要比作者大（某些大手作者除外），于是在出版方的一次次要求下，本作的描写尺度不降反增。最终成为现在这个样子。

扮猪吃虎多如狗，公主遍地走

The more The Ringer, The more Templated Heroine

在谈完了上面三部以卖萌 / 肉为核心的动画后，让我们再把视线转移到『落第骑士英雄谭』和『学战都市 Asterisk』这一对好似多年失散的孪生兄弟的作品。首先，他们的原作者海空陆和三屋咲悠好歹都是从业了数年的作者，断然没有一个人的两个马甲的可能性。其次一个所属 GA 文库一个所属 MF 文库 J，文库风格差异也挺大的。最后监督一个是大沼心一个是小野学也都在改编动画上有着出色成绩。可同在 10 月 3 日开播的这两部作品如果对簿公堂，肯定都能起诉对方抄袭并胜诉。

因为雷同的地方实在太多了。两部作品的背景都是魔法学园要举办武斗大会，男主角都是突然进门看到裸体，看到裸体后都是红头发的女主角都打算用砍人解决问题。女主角的身份都是皇女，能力都是火焰，性格都是外表高傲内心那啥，开口都是“拿命来抵”。战斗中男主角都是用剑类武器，实力都严重被低估，能力都只能短时间爆发，结局自然都赢了。从人际关系上看，新闻部的成员都会乱入，女主的竞争对手都是萝莉身姿的女二号，能稍微影响到男主的都是御姐型角色。从故事展开看，两









▲『落第』和『学战』无论在剧情还是画面上都有太多雷同之处了

边明显都是吊打各路对手拿下冠军、解开心中羁绊、冲向世界的标准主题。并且如果把『对魔导学园 35 实验小队』也算上，甚至可以凑成三胞胎。毕竟除了女主不是公主、用枪不用火，学园的目的从开武斗大会变成清剿魔女大作战之外。其他的雷同要素可谓一个不少。



相比之下，反倒是从友军到敌人智商全面堪忧的『重装武器』在七英雄中最有新意。除了女主角也有个外号叫“公主”之外，竟然和另外几位英雄基本没有重复的梗。在『魔法禁书目录』一方通行以一己之力停止地球转动的时候，读者们还曾戏称镰池和马的中学物理真是体育老师教的。然而风水轮流转，在巡视轻改七英雄的过程中，笔者不得不承认，从矬子里拔将军的角度看，『重装武器』的确是这些作品中最靠谱的一部。



在『重装武器』的世界中，我们所熟悉的国家和战争已经消失。世界变成了“正统王国”、“信心组织”、“情报同盟”、“资本企业”四大势力的棋盘。势力之间的领土也不再完整，而是任何国家和组织都能随意加入这四个组织之一。世界地图也因此变得如同镶嵌玻璃般混杂。各个势力角逐领土和资源的唯一办法便是用长得像个铁球一般的巨型决战兵器 OBJECT 进行决斗，胜利的一方便可拿走失败一方的割地和赔款。毫无疑问，就凭 OBJECT 那诡异的圆球造型，就注定了这部动画必定要遭到弹幕吐槽的洗礼。实际上『重装武器』中不科学的地方的确也比比皆是，比如既然是战争，为什么非要铁球决斗而不是偷袭铁球那脆弱的补给。比如铁球这头重脚轻的玩意肯定很难保持平衡性，只要攻击其机动部件就能彻底瘫痪掉这东西的战术怎么没人想到呢？比如因为地球曲面和山川河流等障碍物，铁球本身的侦查必定要依靠卫星或

者预警机，那么对侦查进行干扰使对方变成瞎子也是个很好的战术吧。又比如既然多年前的大战中核弹可以让铁球半毁，那么多扔几颗不就彻底解决掉这东西了吗？总而言之，这种比高达（好歹有某粒子自圆其说）还不科学的玩意竟然能一致得到全人类的政治家和军人的认同并投入使用，本身就是一件最不科学的事情。

然而，这一切不科学的真相却被镰池和马自己在后记中揭开了谜底——“这次我在执笔时是以爽快为优先考量”、“这次库温瑟和贺维亚对付的 OBJECT 破坏方法并不只一种。”看到这里，笔者才恍然大悟原来『重装武器』的本意不是什么战争片，而是类似“愤怒的小鸟”的益智类作品。以人肉之身想尽办法找到对方的弱点，拆掉 OBJECT 才是他真正想写的东西。上面笔者的那些不科学举例，实际上正是『重装武器』中男主二人组拆掉一个个 OBJECT 所使用的战术。阿拉斯加是在补给中做手脚、直布罗陀是破坏铁球的平衡、伊瓜苏则是利用侦查优势获胜。并且故事全程只有男主二人组头脑开窍也不是单纯的金手指。小说第八卷，镰池和马借用一位日本籍士兵之口从另一个侧面解释了 OBJECT 的成因。

原来在 OBJECT 出现的时代，全世界都笼罩在老龄化和少子化的阴霾之下。地球犹如一潭死水，社会的发展陷入了胶着和停滞。常规军队因为其巨大的消耗而被民众所嫌弃。于是在台面下的各种交易后，世界的实际掌权者们推出了日本扮黑脸，导演了一出 OBJECT 消灭联合国军的大戏。进而成功推广了 OBJECT 的战争模式，大舰巨炮这种简明易懂的东西也迎合了民众们的心理需求。对于民众来说，



OBJECT 战争和体育竞赛并没有什么区别，是可以坐在电视前安心观看并且摇旗呐喊的有趣活动。对于上位者来说，在裁减军费的同时还能用 OBJECT 为幌子继续征税也不失为一件乐事。对于一般士兵来说，反正战争只是铁球和驾驶铁球的少女的事情，他们只要呆在温暖的基地里做一些和白领差不多的工作就 OK 了。所以找到铁球破绽并徒手拆之的库温瑟和贺维亚所面临的自然是一次又一次的派到前线送死。因为这两个愣头青太不解风情了，明明是各方都满意的走形式战争，却被他们直接捅破了那层窗户纸。

毫无疑问，镰池和马的本意就是要写一部略黑色幽默的欢乐讽刺小说，连他自己都在『魔法禁书目录 新约』中表示这就是个 B 级小烂片啊。可无奈他以前给读者留下的不科学印象实在太深，本来荒诞不经的讽刺剧情到了他笔下，却被观众认为是理所当然的镰池和马式物死早。真不知道是幸还是不幸。

一湾死水全无浪，也有春风摆动时

In The Country of The Blind, The One-eyed Man is King

综上所述，之所以这七部作品被拉出来称为七英雄，主要还是因为其不高的水准 + 同质化严重的剧情安排，而这又是作者笔力不足和出版方迎合市场的共同结果。比如『枪的假面舞会』之所以非要在剧情中设定什么骑士团，只是因为波音佳丽这个唱片业跨界轻小说的新兴文库最初的起点是一部 GAL『少女骑士物语』的小说版，并且这作品被成功动画化。后期发展颇为给力的『落第骑士英雄谭』也是为了取得一个好成绩，才在前期大搞套路化的剧情。而『我被绑架到贵族女校当庶民样本』在设定中也说明了这个贵族女校其实就是各大家族储备政治联姻的道具的地方，顺手黑了一把社会上物化女性的风气。可这些又有几人会去注意呢？『对魔导学园 35 试验小队』本来好好的现代枪械 + 魔法的正统都市奇幻剧，到头来还不是被疑似迎合读者而强加进去的各种 ACG 梗弄得气氛全失。



说一千道一万，如今轻小说的主流风气既不是80年代的传奇，也不是90年代的幻想，甚至不是21世纪第一个十年里的魔法现世与世界系并行，而是卖角色的天下。不管作品的剧情有多么的无脑，逻辑有多么的崩坏，只要能描绘出电到读者的妹子（其中大部分的功劳应该归于插画师），这部小说就至少能收回成本了。而追溯这一风气的兴起，恰恰正是轻小说开始进军动画的2005年。在那一年，宝岛社的著名奖项“这本轻小说真厉害”开始票选。在那一年，角色们所散发的光芒开始逐渐盖过小说本身。现如今还有几个人能记得『灼眼的夏娜』全26卷的来龙去脉？还有几个人能背出『凉宫春日系列』的各卷标题？但那个喜欢吃菠萝包的灼眼傲娇和“找出外星人、未来人或超能力者和他们一起玩！”的团长大人恐怕没人能忘得掉。这便是角色的力量，当读者开始把她们当做活生生的人的时候，本来只活在书中的她们便拥有了鲜活且无限的生命力。情节毕竟只能依赖书本作为载体，但她们却可以出现在任何你想得到的地方——秋叶原的广告墙，书店里的立式宣传牌，甚至是超市里的饮料食品上。从此开始，轻小说把角色当作了自己的商标。在人物&剧情这本应相辅相成的两者中彻底倒向了前者。

这种策略的辉煌出现在2011年。大文豪弓弦逸鹤的那本『Infinite Stratos』被搬上荧幕。尽管这小说的水平实在不敢恭维，连弓弦老爸都怒斥为“写的什么破玩意”。可转眼36872张碟片的超高销量就让所有人都哑口无言。无论出版社、动画制作委员会还是动画制作公司都是要吃饭的。在真金白银的销量面前，“人物立体”、“剧情精彩”、“内涵深刻”既然不能换成钱，那就什么意义都没有了。当然，『Infinite Stratos』的成功也是有着时运所在，第一季播出档期里基本没有其他后宫卖肉番与之竞争，而作为制作公司8bit的第一部独立制作的TV动画又受到了十二分的重视，仅从画面、演出和声优上来讲的确是无可挑剔的。再加上画师okiura笔下的人物相当赞（本季的学战都市的画师也是他），一飞冲天也不是什么太难理解的事情了。

于是接下来各大出版社便开始了疯狂的跟风。反正只要画得好，抓个会写字的新人让他按照标准模板向里面套人物就可以旱涝保收，万一撞大运还能火上一把。这样稳赚不赔的生意自然是所有公司都梦寐以求的事情。近年来涌出的一大批商业气息浓厚的流水线轻小说便是这种指导思想下的产物。况且即使画得不好，角色塑造不怎么成功也没有关系，只要加入卖肉桥段就可以收买萌豚了嘛。拿『我被绑架到贵族女校当庶民样本』来说，难道类似这样水准的插画能勾起读者持续购买的欲望吗？反正有卖肉撑着，到最后照样能收获小说卷均9200+的销量。



▲『庶民样本』这样的插画真的能勾起读者持续购买的欲望吗



在这行本身没有什么实力的波丽佳音文库和一迅社就更惨，连稍微能打的作品都没有。大家只能统一战线，用比烂的办法弄上去了一批七英雄充数。

那么，在这同质化严重的当下，有没有可以让我们眼前一亮的作品呢？答案是肯定的。今年4月由京都制作的『吹响！悠风号』便是集万千赞美于一身的存在。从『玉子市场』到『玉子爱情故事』,从『冰菓』到『Free!』,从『轻音』到『吹响！悠风号』。京都通过这几年的努力，用不同的作品搭配，兼得了情怀、口碑和销量。可惜网络上的赞美和销量的关系从来不大，没有破万的碟片销量虽说和同期作品比较已经很不错，但和作品展现出的水平依旧严重不符。

另一部颇有意思的动画是MADHOUSE制作的『OVERLORD』。讲述了某强大的网游公会曲终人散，只剩下独守空房的玩家——大巫妖（角色形象）莫莫伽孤独地等待停服时刻的到来。不料在停服的那一刻，莫莫伽和公会基地一同

PS：卖肉的『新妹魔王的契约者』累计销量已经上了200万。『重装武器』有镰池和马这个大IP，卷均31000。『学战都市Asterisk』靠着okiura卷均21000。『落第骑士英雄谭』没有什么太好的噱头，故虽然剧情水平略好，卷均只有11200。更加默默无闻一点的『对魔导学园35试验小队』也有8100的卷均销量。考虑到轻小说一般卷均在10000以上就能被称为“热门作”，颇为流水线模式的七英雄至少在小说销量方面都实现了商业价值。



但这样的商业流水线做法到最后就是各大文库比着“堕落”了。曾经以“王道”为招牌的富士见Fantasia交出了『对魔导学园35试验小队』，曾经以“严谨”为招牌的角川Sneaker交出了『新妹魔王的契约者』，曾经以“插画”为招牌的MF文库J自然更变本加厉地搞同质化。于是到了近两年，当又要确定选什么作品去改编成动画时。编辑们才惊讶地发现根本就是选无可选。把比较能打的诸如『游戏人生』、『在地下城寻求邂逅有问题吗』、『棺姬嘉依卡』、『路人女主的养成方法』都赶鸭子上架也凑不够数。



被传送到异世界。并且原本只是程序的NPC们都开始有了自主意识。决定把公会名字“安兹·乌尔·恭”传颂下去的莫莫伽就这样带领着公会的前NPC们开始了新世界的开拓史——才怪。

披着网游小说皮的『OVERLORD』实际上根本是个扮猪吃虎的超级龙傲天故事。别看我们的男主角向来深思熟虑谋定而后动。这世界里的原住民实力换算成游戏数据最高也不过是30级。莫莫伽则是100级的顶级玩家，并且还持有全公会成员遗留下来的各种神器＆氪金道具。于是故事的展开便每每是——原住民们千辛万苦，经历了各种可歌可泣的故事，终于摸到了男主的衣角，然后便被打苍蝇一般的打死（没用的）或是扔到后勤村落中养起来（有用的）。这么一比无论是桐人还是城惠都根本不够看，这两位好歹是在同样都是人类的层面上耍帅。而『OVERLORD』则直接开了上帝模式，把网游变成了『Minecraft』一般的沙盒游戏了。

『吹响！悠风号』和『OVERLORD』的成功，除去精良的制作之外，新颖的题材也是原因之一。相比钢琴和小提琴，管乐团本身就是观众所知不多的领域。『吹响！悠风号』更是在其中选择了冷门的低音部作为故事的主舞台，仅这一点便足够出奇。再加上无论是原作还是京都的演绎，虽然在剧情上略有区别，但内核都是“真实的日常生活”，在各种套路化的幻想剧的包围中天然就带有别具一格的魅力。『OVERLORD』则在网游这个领域里推陈出新，成功地把反派扮演、经营建设和网游结合在一起。让人觉得主角这么龙傲天也是不错的。

值得注意的是，『吹响！悠风号』和『OVERLORD』都不是正经八本的轻小说。前者出自宝岛社文库，更接近一般小说。后者最初是在网络上连载，属于WEB小说的范畴。近几年轻小说界开始伸手向WEB小说要作品也不是什么新鲜事了，甚至最近轻改中能获得口碑的作品多少都有着WEB连载的经历。所以表面上轻改动画越做越差的深层原因其实是多年积攒的精品被改编的差不多后，轻小说领域已经拿不出什么有意思的新东西了。没有了好剧本支撑，轻改动画在剧情方面自然没有什么希望可言。那么问题来了，从2005年到2015年，真的只是卖萌卖肉卖角色大行其道，才让轻小说整体变得缺乏创造力吗?

自我更新的死循环

A Dead Cycle of Self-renewal

在回答这个问题之前，让我们先来看看『这本轻小说真厉害2015』的评选结果和2015年上半年销量的排名。

只看左边的评选结果的话，我们也许还能得出轻小说整体不错的结论。因为这榜单既涵盖了名声斐然的大部头作品，也不乏崭露头角的新秀。既有以轻松欢乐为主打的作品，也存在或严肃或抒情的内涵作品，堪称百花齐放。可如果再看看右边的销量结果的话，便知道事情不妙。上半年销量的前20位里，热门漫画的小说版竟然就占据了5个席位。再去除源于V家的『阳炎』和『御神乐学园组曲』。正经的轻小说只有13个，并且就是这13个，还被刀剑

排名	这本轻小说真厉害2015	2015年上半年销量
1	我的青春恋爱物语果然有问题	我的青春恋爱物语果然有问题
2	刀剑神域	魔法科高校的劣等生
3	NO GAME NO LIFE 游戏人生	在地下城寻求邂逅是否搞错了什么
4	新约魔法禁书目录	火影忍者 秘传
5	后宫乐园球场	刀剑神域 progressive
6	无尽深海的索拉利斯	阳炎
7	EscApe SpeEd	刀剑神域
8	与某飞行员的誓约	排球少年
9	这个恋爱与那个未来	我的青春恋爱物语果然有问题 短篇集
10	发条精灵战记天镜的极北之星	路人女主的养成方法
11	在地下城寻求邂逅是否搞错了什么	刀剑神域 GGO 外传
12	美丽四重奏	告白预行练习
13	魔法科高校的劣等生	新约魔法禁书目录
14	不起眼女主角培育法	新妹魔王的契约者
15	身为男高中生兼当红轻小说作家的我，正被年纪比我小且从事声优工作的女同学掐住脖子	御神乐学园组曲
16	笨蛋、测验、召唤兽	圣剑使的禁咒咏唱
17	无头骑士异闻录	东京喰种短篇集
18	东池袋的流浪猫	青春之旅
19	灰与幻想的格林姆迦尔	绝对双刃
20	人类衰退之后	在地下城寻求邂逅是否搞错了什么 外传



然后跟着上司慢慢向上走。这就导致天朝如今广泛存在的“年轻高职高薪”（在IT和金融业尤为明显）在日本是一件很难实现的事情。

轻小说作为亚文化的一种，自然不能免俗。相比天朝的小说作者更多依靠“投稿——受到读者欢迎——成名”这条路发迹，日本则是“参加新人奖——成名——约稿”更为普遍。虽说日本的小说新人奖已经多如牛毛不值钱。但这种形式上的区别，便从一个侧面体现一个人如果想出道，最重要的一点不是写得如何，而是要走程序获得前辈（一般这种新人奖的评审团都是编辑+文库自己的成名作者）的认可。

这就是为什么从2005年到2015年，轻小说的套路化越来越明显和严重。在2005年之前，轻小说并没有大热的时候，因为还不太重视销量、排名这些硬性的指标，以及关注的人相对较少，这个圈子里还不存在什么可以称为指导思想的东西。可到了2005年轻小说爆发式的扩张后，编辑和前辈们自然就会教导后辈们（这当然是出于好心）怎么写才好卖，怎么写才



系列、地下城、大春物各自用系列化的办法拿走了2、3个席位。读者扎堆购买某一作品的情况极端严重。这在别的图书分类以及别的国家都是很少见的情形。

这种现象的根源还要回归到三次元中去寻找。熟悉日本文化的读者都知道，日本是个集体主义很严重的国家。在笔者以往的评论中也不只一次提过这一点。但有一点需要注意的是，日本的集体主义与我们上学时所宣传的集体主义是不尽相同的。在学校中，我们所接收的关于集体的教育和引导都是基于爱国，基于中华民族的，是有着坚实内核的。但日本的集体主义却没有这样一种公认的内核（即使只是表面公认）。他们的集体主义完全就是“维护集体的稳定最大”，至于这个集体有没有统一的目标，集体成员的价值观是不是趋同都不重要。

这样的原教旨集体主义（笑），所造就出来的社会结构用日本著名人类学家、社会学家中根千枝的话说即是“纵式社会”。用严格的主从关系来确保集体的稳定。广泛存在于日本各行各业的年功序列制度就是这种关系的外在体现。在传统的日本集体中，一个新人如果想要向上爬，那么唯一的选择就是获得自己上司的认可，







能受到欢迎，怎么写才容易被动画化。于是『灼眼的夏娜』开创了一批傲娇跟风，『刀剑神域』让出版社疯了般地去网上挖掘写网游的网文。最后在经过 10 年的发展后，业界终于总结出了若干程式化的流水线作业法。不管新人作者有啥想法，你先套进这个套子里再说其他。

但这还不是最致命的。完全服务于商业化的流水线式创作在各行各国都是广泛存在的。天朝的家庭伦理剧、香港的警匪片、好莱坞的大制作其实都是这样。关键在于，观众对于流水线式的作品的忍耐是有限度的，当市场上充斥着同类化作品的时候，新颖有趣的作品便自然会成为新贵。但在集体主义的作用下（大家都看我不看就没有谈资了）日本观众的忍耐阈值显然是远远高于世界其他地区的，味觉也是不太正常的。日本也公认是烂作的『舰队 collection』动画能卖 2 万碟片，做出剧情下限的『ALDNOAH.ZERO』2 期和『吹响！悠风号』的初动销量范范，让人不禁想感叹一句“这个世界怎么了？”

就在去年，日本的一份统计数据显示在日本现存的 1500 兆日元中，50 岁以上的人占有其中的 82.4%。20-30 岁的人只占有 0.3%。与之相应的是，在日本内阁发表的『儿童与青年白皮书』中，通过网络以 1000 名 13 ~ 29 岁的青少年男女为对象进行调查。在问及“你觉得自己的将来前途光明吗”这个问题时，能够做出乐观回答的人只有 61%，远低于其他发达国家的 80%-90%。换言之，集体主义导致的纵式社会无疑会严重影响到财富的流向，而泾渭分明的上下级关系和年功序列制度又会让刚刚踏入社会的日本青年感到无望。在这种大环境下，日本读者独爱虚幻世界里的学园超能力故事和注重感官刺激的卖萌卖肉黄段子便也可以理解了。反之只要是比较贴近现实系的作品(『白箱』、『吹响！悠风号』)，不能获得和品质同等的大卖也是必然。

在这种大趋势，这种读者的喜好下，日本轻小说的自我更新能力越来越弱便是一种必然了。在几年之前『魔法禁书目录』和『刀剑神域』热门的时候，我们还能看到不少的跟风作品。可到了『我的青春恋爱物语果然有问题』获得口碑和销量双赢的现在，却连一部跟风的作品都没看到。文库和作者更愿意守着模式化的东西混个温饱或小康。这种现象往好了说可以称为稳健，往坏了说便是已经失去了进取的能力，让轻小说整体上变得越来越无趣。也无怪乎各个文库都盯上了 WEB 小说这个可能会挖出金子的领域，毕竟，之前一直商业气息薄弱的 WEB 小说，还是可以给轻小说注入一些新血的。

只不过，谁又知道在不远的将来，WEB 小说会不会再走上轻小说的老路，也变得充满套路和流水线作业呢。

结语
Epilogue

在本文截稿之前，『全职高手』将在日本出版的消息正在网络上快速传播。根据现有的情报，作为首部登陆日本的天朝网文，『全职高手』将由 Libre 社先在今年圣诞的时候放出 1、2 卷，然后明年上半年再陆续放出后续故事。Libre 社这个名字对于宅男来说可能有些陌生，因为他们主要的领域是女性向的漫画和小说杂志，背后更是日本 ACG 中的巨无霸企业 Animate。这次『全职高手』计划从女性向的角度进军日本恐怕也是一种试水，其背后的起点以及起点背后的企鹅显然野心不小。如果这第一步走得不错，恐怕在不久以后，日本的轻小说就要直面天朝网文的竞争了。不过这对于轻小说来说也并不是什么坏事，很多时候只有外力逼迫，才有动力去改革内部。

至少，如果天朝网文真的成功切入日本市场，我们就不必担心小说改的动画没有好题材了不是么。▲



the firefly light of summer

属于夏天的萤光

活跃于多领域的歌姬ほたる

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 DVD Check And Play !

■ 文 / sionava ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

前言 foreword

上一届同人盛会 C88 已经过去月余，它带来的热意随着夏日的炎热空气逐渐散去，大多数人也回到了一成不变的日常生活里。但对于一些人来说，这个夏天有着特别的意义。对于自 2009 年开始正式从事东方同人活动的歌姬ほたる来说，这次 C88 是她的一个终点，同时也是开始另一段新旅程的标志。

在博客中，ほたる记载下了等待申请摊位时的心情，那时的她显得很是不安。而得知 C88 的摊位确保下来时，她一定松了一口气。这次能够出展与否，对她来说比之前的任何一次都要重要，因为这将是她最后一次以东方向的名义申请摊位并出现在同人展会上。在这次之后，她也将暂时告别 CM 这个贯穿了她至今全部同人生涯的展会。按照她的记述，她会在一段时间的休整之后，专心于原创作品的制作，参展方面也会由 CM 转向 COMITIA 等专注于原创物的展会。从 2009 年开始直到现在的 7 年时间，基本涵盖了东方 Project 从成为同人界的奇迹，到盛极一时的大热，和其后逐渐安定下来稳步延续的过程。7 年对一个人来说已不算短，同人界里许多惊艳的创作者都在昙花一现之后沉寂不见，更衬托出这 7 年的漫长。在展望她的未来之前，还是先来回溯一下这些年她与东方同人一起走过的历程吧。

同音界的跃动萤光

In doujin music circle

ほたる这个名字写作汉字是“萤”字，也就是萤火虫的意思。生于夏天的她，本名中拥有一个“萤”字，因此在开始同人活动时，她为自己取了这个名字。在至今为止的同人生涯中，她作为歌手活跃在 EastNewSound，Halozy，Amateras Records 这些团体里，此外还有许多各处的 LIVE 演出。作曲家 Cittan* 的社团 signum/ii 与 Sprite Recordings，还有因为 LIVE 关系而结识的社团 LiLA'c Records 中，也经常出现她的身影。虽然并不像一些一线同人歌姬那样广为人知，也缺少像烂苹果，绯色月下等大热曲所带来的人气，但她在笔者心中依旧是十分钟爱的歌姬之一。第一次注意到她的歌声时，其实已经不算太早，因此在查阅履历之时，笔者才惊讶地发现原来早在 C76 上，她就已经作为 EastNewSound 的歌姬之一在『Lucent Wish』这张碟中出现了。彼时的 ENS 尚处于全盛期，还能算是东方同人中电子音乐的 top 之一。这张碟中有由茶太演唱的专辑同名曲，nayuta 的八字 title 曲『風導星歌、黎明ノ景』也很抢眼，而在其间，当时笔者还并不认识的ほたる也安静地贡献了两首歌曲。Tr.6『undefined songs』改编自笔者很喜欢的原曲，星莲船中的『春の湊に』，此时的ほたる的歌唱还显得比较青涩，不过这样字正腔圆的咬字和听起来十分标准的音高也是她的特征，她通透的嗓音在此时就已经有了自己的风格。之后的 Tr.9『Proof of River』也同样如此，还能欣赏到她清澈的高音，是另一种惊喜。在同年的另一张『Sacred Factor』中，ほたる也有一首曲目『booklet choir』。电子乐曲与她的声音非常契合，而每到高音处都有让人惊艳的感觉。

同样是在 2009 年，ほたる加入了 Halozy 社团，并在那里以正式社员的身份一呆就是 3 年。从 Halozy 的首张专辑『H-Heart and Beat Technology-』开始，她就作为主力 vocal 参与，陪伴社团一路走向壮大。这张专辑并非东方同







人音乐，而是各种 ACG 作品中音乐的 remix 大集合，ほたる在其中演唱了神无月巫女主题曲『Re-sublimity』和寒蝉名曲『you』的 remix 版『You (in the House)』两首歌曲。从第一张专辑开始，Haloyz 就走上了舞曲专精的道路，这首 house 风格的『you』听起来十分闲适放松，适中的节奏令人很想跟随音乐舞动。ほたる在这首歌曲中，用自己干净澄澈的声音将歌曲的放松感传达进了听众心里。Halozy 在同年发布了另一张专辑『Starry Presto』，她也参加了其中两曲。一首电子味道浓厚的『Deconstruction Star』与另一首正为相反的慢歌『鉛色の空、帰り道』，展现出了她驾驭多种曲风的本领。特别值得介绍的就是后者，纯钢琴伴奏的安静歌声，让她抒情的演唱听来显得更加蕴含感情。不过在这一年中关于Halozy 与ほたる最值得提及的，还要属 8 月的『Crescendo Planet』这张专辑。对于 Halozy 来说，这张专辑请来了不少实力歌姬做客，nayuta，癒月，还有名唱见実谷なな加入，可以算是一张大制作。专辑一头一尾，开场与压轴两首歌曲都由ほたる演唱，最后一曲『いつか降る雨、桜』更是能称得上她的巅峰作品之一。一开场，她通透的高音就流淌而出，将富有忧愁色彩的原曲『さくらさくら』演绎得更加安静抒情，在钢琴伴奏的间歇处，没有任何其他声音打扰的地方，ほたる仿佛满溢而出的感情流露出的淡淡哀伤，让这一曲显得格外动人。

进入 2010 年，ほたる的同人之路开始变得更加宽敞，除了几个相熟社团的作品之外，也开始参加各种 live 活动，作为歌姬的经验值迅速 up 中。不过对她来说，也许这一年中最开心的事是小鸟托利的到来吧。在她小时候，家里就曾经养过一只鹦鹉，在它 10 岁的时候寿终正寝了。即使知道这是正常的生命过程，非常非常喜欢动物的她还是难以接受如此的死别，之后没有再养过动物。不过在离开家开始一个人生活以后，她想养宠物的念头又复苏了。于是这次来和她一起生活的，就是一只可爱的虎皮鹦鹉，她给它取了个简单上口的名字叫做托利（和日文的“鳥”字同音）。这只鹦鹉在她之后的音乐道路上发挥了比宠物更多的作用，不过现在还是先回到正题。2010 年，Halozy 的专辑『Heartcore Forte』中，出现了可以称得上“Halozy Best”的一首作品，它正是ほたる演唱的这首『クリスタル・スノー』，也是笔者最爱的曲目之一。她的歌声就像这一曲的名字“Crystal snow”一样，像水晶般透明的雪花那样晶莹剔透，给人带来凉爽的感觉。擅长舞曲的 Halozy 做起 house 曲风的作品，显得十分闲适，节奏恰到好处。富有 club 风味的编曲不会让人觉得过于刺激，作为放松用曲效果拔群，个人感觉这也是最搭配ほたる演唱的风格之一。本曲的作曲是 Halzoy 的主催すみじゅん，他与ほたる都很中意这首歌，在 live 上还常拿出来演唱。在ほたる的博客上，还记载了在 live 上演唱这首歌时，有许多 fan 与她合唱这样让她非常感动的事情。在 Halozy 之后的作品里，这首歌被翻录了多次，有 live 版本，2014 winter mix 版本，还有ほたる后来自己成立的个人社团 LUCIOLE * CAFÉ 中收录的版本，与之前在 live 上展现出的人气一起侧面反映出了这首歌受欢迎的程度。而到了这一年，Halozy 推出的另一张作品『Ultimate Synthesis』中，十首曲里ほたる就占去了五首，让这张碟成了半个ほたる的专场。她在本碟中继续发挥着自己的高亢歌喉，比如 Tr.1『Confined Space』，大部分时





独自前行的明亮萤光

In personal circle

2012年2月13日时，ほたる突然在自己的blog上发表公告，宣布因为本职工作繁忙，无法配合社团的日程活动，所以决定退出Halozy，不再以正式成员的身份参加活动。生活与兴趣，一直是大多数同人创作者终将面临的难题之一。面对日益繁忙的工作，难以再在工作和生活，还有同人活动间取得平衡的ほたる也是这样，一面是发自内心爱着唱歌的自己，另一面是日渐压迫的现实，而她必须做出取舍。之前的生活里，她总是试图在夹缝中找到平衡，最终却哪个都无法做到最好，这让她感到很有压力。虽然难以稳定地继续跟随社团活动，合上大家的日程，但要她放弃音乐也是不可能的，因此她做出的决定，就是此后开始用自己的个人名义活动。虽然十分遗憾，不过这也让人深切地感受到，投身同人的人们背后巨大的付出。此后虽然她又参加了Amateras Records社团，不过在一年间的活动后，她再次决定从这里毕业。认识了更多人，参加了更多活动，从这些过程中她获得了审视自己的机会，从这方面说的话，这些经历都是她成为如今的样子所不可或缺的，她本人也十分感谢各位成员，与社团活动给予自己的，重新认清自己内心的机会。最终，让她决定毕业的，是认真思考过后明白了同人活动中对自己最重要的究竟是什么，有些什么事情是必须趁现在去做的。而这些问题的答案，不再是跟随其他社团活动，而是本来

间的vocal都处于高音域，驾驭难度到让人不由得捏一把汗，但她的发挥依然安定。

除了Halozy这边，这期间她在ENS那边也有两首新曲，『Split Theory』中的『ENG Dream』与『Felsic Mirage』中的『White Wish』。不过这两首都是由同样客串过去的すみじゅん负责作曲，从结果上来说，只是加入了一点ENS色彩的Halozy作品罢了，同样的风格在此就不再过多介绍。到了年底的C79，高产的Halozy又稳定地推出了新碟『Cosmic Armonica』，其中又有两首ほたる演唱的歌曲。『遥か、遠く、君へ』由精通多种技能，会玩DJ会唱摇滚的ゆよゆっぺ负责词曲，显得与Halozy一贯的舞曲风格大不相同。凌乱的节奏让原本明快的原曲『おてんば恋娘』营造出了一种不同的忧郁气息，这样的风格交由ほたる来演唱也同样合适。

同人活动可以用展会来当做时间单位，经过2010年的两场CM之后，11年的C80又如约而至。在这次展会上，Halozy发布了自己的第一张Best精选集，12首歌的容量又让ほたる一人占去一半，足以说明在这个时期的Halozy里，ほたる作为歌姬的核心地位。精选集中收录了之前几张作品中的良曲，也包括了前面几首笔者特别钟爱的曲目，想一次性领略ほたる歌声魅力的话，直接从这张精选集入手是很好的选择。半年后，在C81上Halozy保持了一贯的高产作风，又是两碟齐发，『Tonic Triangle』和『TOHO Cyber TRANCE 赤 HALOZY TRANCE COLLECTION』中ほたる各参加了两曲。这次的新曲中，『恋のセレナーデ』是值得推荐的一个亮点。『神々が恋した幻想郷』原本就是人气不错的原曲，有了这个优势，让唱功本来就不俗的ほたる得到加成，打造出了一首悠扬美丽的歌曲。



ことりうた

きみとぼくが好きな歌で
世界中に伝えよう

只是心血来潮而为，但却在她心中占据越来越重要地位的个人社团“LUCIOLE*CAFE”。社团名中的“LUCIOLE”是法语中萤火虫的意思，说到底，这个完全由她自己一手主导活动的个人社团，也许才最能代表她心中热爱着的音乐。

自从2012年例大祭9开始断断续续活动以来，她的个人社团至今已经出了6张作品，作品的封面也由她自己绘制。前三张东方改编专辑分别取自三部东方原作，加上她自己解读的概念，代表的是她开始个人活动的前半历程。在这几张作品中，已经能够依稀领略到她之后决定坚持的音乐特色。然后，在C86上她终于创作出自己社团的第一张原创作品『AO AQUA』。这张以“彩虹”为主题的原创作中，随处点缀着她最喜欢的鸟鸣声，风格显得很是多样。才经历了Tr.1『AO AQUA』中仿佛物语系作品一样静谧的淡淡吟唱和悠扬婉转的乐器演奏，一来到Tr.2『Lily Bell』，曲风就摇身一变Rock了起来。Tr.4『てだのかけら』中，ほたる的高音更加飙升，几乎覆盖了全曲的高音域让人一方面享受的同时不由得深切感受到她尽力的发挥。在这张原创作品问世之后，她也找到了自己的方向，作出的决定便是今后专心原创作品的制作，给自己的东方同人生涯暂时划下休止符。于是，在C87上她发布了自己社团名义下的最后一张东方改编作『Crystal Ending』。这个名字自然让人想起之前的歌曲『Crystal Snow』，碟中果然也收录了这首歌曲的2014版本，她本人则表示希望用这张以四季为主题的作品，让大家在这个年底回顾一年间的生活，作为最棒的结束。然后，她就投入了下一张原创作品的制作。之前说到她的宠物小鸟托利在她的同人活动中发挥了许多作用，具体而言就是在她的歌曲中担任“影子主唱”的工作。爱鸟的她在自己此前的许多歌曲里，就已经尝试性地加入了鸟鸣声营造出更多自然优美的效果，而到了已经走上原创之路的现在，这种尝试也顺其自然地更上一层楼。在这张充满小鸟可爱鸣声的全新原创作品『ことりうた』(小鸟之歌)中，小鸟托利走上了前台，不光像以前一样作为乐曲的点缀存在，在好几首曲子中俨然成为了主唱。清新的乐曲配上鸟鸣声，反而营造出静谧的自然感受，让这张充满治愈之风的专辑更增添了一丝ambient或是new age系的味道，在闲暇时全碟播放，用来静心聆听感受这种氛围再好不过。





另一方面，虽然不再作为正式成员跟随其他社团活动，但她还是时常作为guest参加不少作品，其中也有不俗的表现。笔者最喜欢的当属她与作曲家cittan*合作，在社团Sprite Recordings中的几曲。cittan*创作的电子音乐具有透明感，从小学习钢琴的经历也让他的作品旋律十分动听，这样的风格搭配上ほたる的歌唱是最佳的选择。在C84发售的专辑『LEVIASTORATOS』中，cittan*重制了



自己之前的作品『stay』。在重新编曲，并让好友 XIO 进行 remix 之余，歌手也由以前的仲村芽衣子换成了ほたる。两人演唱的版本风格大相径庭，芽衣子随性慵懒又富有张力的歌声与ほたる清澈透明的歌喉各有风味，编曲也是 J-core 与 trance 的鲜明区别。建议两首都去领略一下，会有不同的享受。之后ほたる也参与了 cittan* 在 M3-32 的 Rock 系专辑『EMOTIVE BRILLIANCE -A State of ROCK-』，担纲演唱的这首『あの夏まで ...』的确很有夏日的色彩，让她也驾驭了一次摇滚风味的歌曲。时隔一年之后，M3-34 上的新作『星間アンビエンス』，则是两边各自使用自己的个人社团名义正式合作的一张作品，Sprite Recordings x ほたる (LUCIOLE*CAFE) 出品的字样，似乎宣示着ほたる已经能够在同人音乐界独当一面，成了一位出色的歌姬。本碟中另一位作曲家江口孝宏的风格富有疾走感，与她的合作也很圆满，可以说这三人在音乐上的搭配组合是笔者最喜欢的了。这张作品也由ほたる负责演唱全碟的 vocal 歌曲，笔者最希望推荐的则是 Tr.1『回廊 33 世紀の夢』。明亮的编曲让ほたる的嗓音发挥得淋漓尽致，营造出的氛围堪称完美。

歌唱之路 The road to singing

对于ほたる来说，这些年一路走来的历程想必有着许多困难，而作为听众的我们也只能从她自己的记录中略知一二。几年前，刚刚作为同人歌手崭露头角的她，在受到邀请参与演唱 2 张 CD 中的曲目时，心情显得格外激动。很少在博客上写到自己情绪的她，也罕见地写下了长长一篇日志，透露了许多自己的心路历程。她曾经有个长久以来想要追寻的梦想，这想法如此强烈，以致于自己从未考虑过其他生



活方式。然而人生没有那么顺利，虽然她找到了与梦想相关的工作，能够干上自己想干的事情也很开心，但在一段时间后却还是遇到了始料未及的困难，最终让她难以为继。与普通人一样，她也会考虑到底应不应该放弃，却又割舍不掉自己为此的付出。在这样的人生转折点上，她所遇见的，就是唱歌这件事。

原本，歌唱就是ほたる一直十分喜爱的，但她总是羞于在人前表现，直到朋友向她推荐了niconico这个能够随意展露自己才华的地方。正处在失意中的她，在那时把 nico 当成了能让自己暂时忘掉烦恼，逃避现实的藏身之处，开始陆续录制自己的歌曲并投稿到 nico 上。为此，不熟悉电脑的她努力学习使用录音软件，学习制作视频的方法，一切都需要自己从头学习的感觉让她仿佛来到了未知的世界，原本单纯只是想要逃避现实的行径，也逐渐变得有了乐趣。虽然时不时还是会有"自己究竟在做什么啊"的疑惑，但有了许多爱听她唱歌的人，让她的内心变得越来越温暖。最重要的是，因为开始认真地去尝试"创作"一样东西，她才懂得了这件事的严肃。这绝不是用半吊子的心情能够完成的事情，借此她才明确了自己的心情和想法，也找到了真正想做的事，决定与过去不成熟的梦想诀别，开辟新的道路。

在她 nico 上的歌曲被发掘出来之后，她被选为 Marvelous 公司出品的 NDS 游戏『赤川次郎ミステリー 月の光 —沈める鐘の殺人—』的主题曲歌手。当时尚且没有正式演唱经历的她得知消息后大为惊讶，压力也大到了茶饭不思的地步。参加试音时紧张得像怯生生的小鹿般浑身发抖。这成为了她的第一次正式录音，也是首次出演商业作品的歌曲。借此她还获得了同社的插画工作机会，对她来说可谓是一箭双雕的幸运经历。这件事让她得到了宝贵的体验，也获得了莫大的鼓励，让她这个曾经软弱内向的女孩在歌唱的道路上越来越有自信。

然而，这样的她，一开始在唱歌的道路上其实也是跌跌撞撞地前进着，过程并没有外表看起来那样光鲜亮丽。刚开始 nico 活动时的她还与亲人一起住在老家，家里的隔音条件并不怎么样，每次她一唱歌就会惹来家人的抱怨。



母亲对她说“声音那么大外面都听到了”，住在隔壁的她哥哥对她说“你唱歌都被我朋友听到了好丢脸”，甚至一听见她唱歌就狠狠把门关上，这些打击都让她气馁过。但她并没有放弃，自己买了二手笔记本电脑用来录歌，家里有人不方便就找没人的时候，找不到就半夜跑到KTV包房里去录，为此还被家人怀疑是否在做什么可疑的事情。即使是到了唱歌的事业逐渐顺利起来的时候，她还是会担心，自己是否有一天又会遇上自己的瓶颈。不过，在懂得了“音乐最重要的不是技巧而是心情”之后，她开始更加努力地用自己的歌声去表达感情，和自己对唱歌这件事的热爱，这样一路走到现在。

所幸，在艰辛的日子后，她依靠自己的努力和坚持，成功地走出了唱歌这条路。以前不太理解她的家人现在也承认并支持了她，至于曾经和她因为唱歌的事情闹过矛盾的哥哥，在听过她初次演唱的商业作品后，一开始先是爆笑“之前看过这广告可没想到是你唱的”、“这声音跟你说话根本不像啊你是故意掐出来的吧”，之后却老实地承认“之前对你说三道四真是抱歉”，让她又开心又感动。在自己的生活方面，她也终于找到了满意的工作，目前是一名自由设计师。与她相伴五年的小鸟托利直到今天也很精神，爱鸟如命的她在日志中随处可见小鸟的身影。热爱现在的生活，她的每篇日志都元气满满，常常贴出日常遇到的美丽景色，这样富有活力的她比起以前畏缩的样子已经判若两人，显得十分幸福。也许，这都是因为音乐才会有的改变。她在日志中也有句话很好地表达了自己的这份心情：“结束是新的开始，无论在当时有多悲伤难过，之后总会发现新的道路”，我想，这道理应该也适用于所有遇到烦恼的人。



结束语 epilogue

几年的同人生涯里，除了先后担任过几个社团的主力成员外，ほたる还在其他许多地方作为客座歌手活跃着。每逢展会她会随社团一起推出作品，平日里还参演了许多live，通过音乐也结识了更多有着共同爱好的人。世间的缘分有时真的是无巧不成书，她遇到了许多有趣的轶事，比如闲聊时发现某社团的成员老家原来就在自己家的附近，说起附近熟悉的拉面店时，大家会心有灵犀般地异口同声。同样也是因为同人音乐，她还结识了一位与自己非常相似的好友，Lapis moss社团的こばきょん。认识了这位从画图到作曲歌唱，乃至于DJ都样样擅长的同人女玩家后，她惊喜地发现对方与自己竟然如此相似，从少女漫的爱好，喜欢的动物，到现实从事的工作都有共同的地方。更加难得的是，作为歌手的许多心情感受，和作为画师遇到的困难，她们都十分有共鸣，而对方也一直很喜欢她的歌声，种种巧合让两人迅速成为了好友。这些经历在她心里就像小小的奇迹，让日常生活拥有了更多的亮色，也让她更加爱上了这条音乐之路，也越来越确信自己面对生活做出了最好的选择。

至今为止，ほたる的路程可以算是一波三折，放弃过曾经的梦想，参加过许多社团，与众人共度过欢乐而激动的时光，也数次考虑过自己真正想做的事。这些经历让她从最初的内向女子成长为了能够独当一面的成熟歌姬，如今她以个人社团“LUCIOLE*CAFE”的名义活动，与之前的活动方向暂时告别，专注于制作原创作品。她把自己对小鸟的热爱，以及更多东西都带进了音乐，现在她在同人活动里除了音乐，还会带着自己设计制作的各种小鸟徽章，小鸟饰品，小鸟扇子，小鸟明信片和带有小鸟印花的笔等等的“痛小鸟物品”（所有的小鸟形象都是各种各样的虎皮鹦鹉），去参加各种原创向的展会。虽然她对于这样的转变仍感到有些不安，也仍会有在死线之前拼命赶工的日子，同样发生过通宵过后整个人晕头转向，老是把东西忘在电车里的事情，但毫无疑问，她梦想中的未来一定已经越来越清晰了。

虽然以后在东方同人方面，也许会很难再见到她的名字，不得不说是件令人遗憾的事，但对于每个人来说，能够实现自己当下的想法就是最幸福的。音乐在她失意的时候抚慰了她，也让她认识了许多人，一起经历了许多奇迹般的时刻，对于这样的ほたる来说，唯有音乐是一定不会放弃的吧。愿她的新道路越来越顺利，也希望作为读者的你能够对这样一位歌姬产生兴趣，一起来聆听她清澈透明的声音。▲



加贺

信息

加贺（涂装完成品） Gathering 版本
一般会员：RMB 731.05
VIP 会员：RMB 679.91 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 657.94 (10% OFF)
状况：预购中
预购结束日：2015 年 11 月 09 日
产品编号：PF9180
系列：舰队收藏
部件数量：1 件
http://www.e2046.com.cn/product/23450

信息

加贺 GK 版本
一般会员：RMB 276.75
VIP 会员：RMB 257.38 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 249.09 (10% OFF)
预计推出日期：2015 年 12 月
产品编号：FG9180
系列：舰队收藏
http://www.e2046.com.cn/product/23299





说起『舰娘』里受欢迎的角色，虽然或许不是第一名，但是加贺在大家心中必定占有着一定地位。冰山美人气质的加贺，给予人一种冷静成熟的感觉，是空母大姐姐的典范。而且她在游戏里作为最实用的空母之一，相比同为一航战的赤城更加强大。

加贺的手办模型，与其说款式不多，不如说造型都差不多，只是拿着弓箭摆出的姿势有些区别。这只加贺进化了很多，让人感觉焕然一新。首先这款加贺完全走向成熟路线，脱去了可爱的一面，为了配合她所摆出的拉弓动作，脸部表情变得更认真，更专注。对于爱玩游戏的朋友应该非常清楚，多种职业之中，弓箭手是最需要命中率的一位，为了全神贯注地将敌人一击即中，需要这样凌厉的眼神。当然加贺本来的性格就如此冷酷，角色与造型完全没有违和感。

此外，加贺身上所有的装备也都完美地呈现了出来，从箭筒到甲板，每一个细节都不草率。而且虽然身上配件诸多，但整体看起来不会觉得累赘，总体设计感很好。

最后加上手办的新元素——浪花。为了体现舰娘在海面上自由移动，溅起的浪花利用透明件去制作，透明之中带出淡淡海蓝色，加强了整个造型的观感。浪花带出的强烈效果，让静止的模型显得更加富有动感，还原了加贺的作战场面。

E2046 也不负所望，已开始接受 GK 版本和涂装完成品版本让大家选择。亲自涂装所带来的成功感绝对是笔墨难以形容的。选择完成品的话亦能享受到 Gathering 的高素质成果，欢迎大家选购。

其实加贺有着一对隐藏的巨乳，虽然平常的衣着受到胸甲的管束，没办法看到，但是这是铁一般的事实（挺胸）——因为我们另外有一款加贺水着版亦已接受 GK 版本和涂装完成品版本的预购，果然是名不虚存呢（笑）。详情欢迎到网站查看！

信息

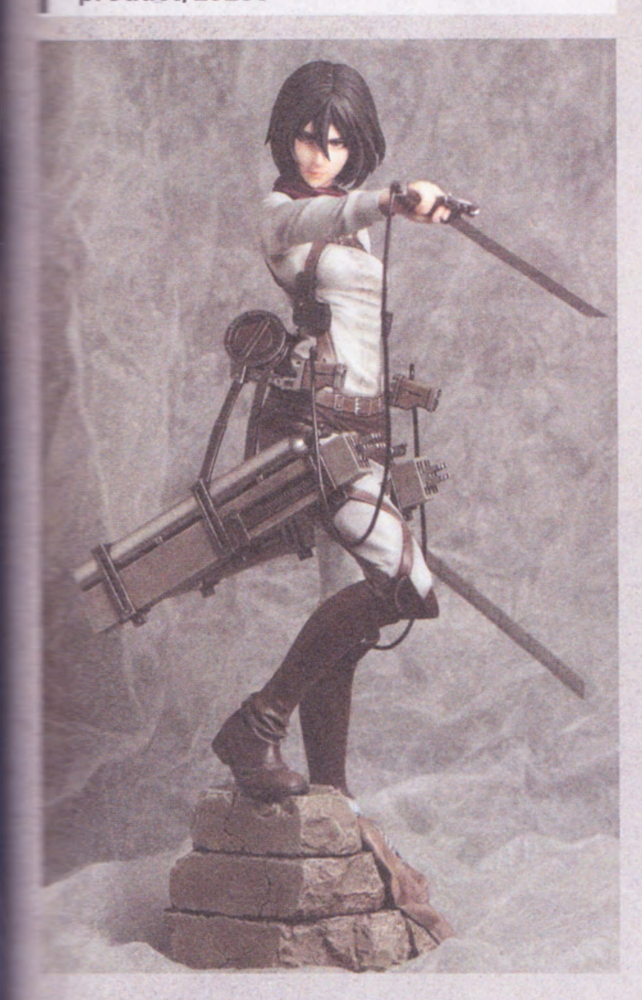
三笠·阿克曼（涂装完成品） Gathering 版本
一般会员：RMB 678.83
VIP 会员：RMB 631.29 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 610.97 (10% OFF)
未能提供状况：预购中
预购结束日：2015 年 11 月 13 日
产品编号：PF9174
系列：进击的巨人
高度：20.00 cm
部件数量：1 件
比例：1/7
http://www.e2046.com.cn/product/23624

信息

三笠·阿克曼　　GK 版本
一般会员：RMB 265.80
VIP 会员：RMB 247.19 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 239.21 (10% OFF)
预计推出日期：2015 年 11 月
产品编号：FG9174
系列：进击的巨人
高度：20.00 cm
重量：0.73 kg
部件数量：52 件
比例：1/7
http://www.e2046.com.cn/product/23293



三笠·阿克曼





『进击的巨人』女主角三笠已不是第一次推出手办，当中大部分都是战斗造型的款式。在今年夏天 Wonder Festival 上登场的这款，仍是以战斗姿态的概念去设计的，虽然少了一份动感，却带着强烈冷静严肃的气质。虽然三笠的冷酷性是众所周知，但这一款与过往的款式差异甚大，从亮相后一直受到注目，绝对是值得入手的佳品。

首先绝对不得不提的是三笠的神情，无表情中微微带着认真、专注，甚至是仇恨，可以说是多种感情的集合。不难想象到她的残酷经历令她对人生感到失望，从小时候被绑匪绑票，到双亲亦被绑匪杀害，失去依靠的她，幸而与艾伦相遇并成为出生入死的亲友，才为她带来了那么一点人生意义。这种复杂的人生经验，透过这个眼神去告诉我们，虽然悲伤，但她仍然有着希望。

在第 104 期训练兵团中以第一名的成绩毕业，被称为难得一见的天才。她那以一敌百的威严，以这款手办的姿态被完美地表现出来。高高在上的她，不被任何人威迫，对所有必须死的敌人，绝对不会手下留情。她站在石板上，双手握着刀剑，右手提高好像在宣言：我不怕任何敌人，请放马过来，我会挡下所有的攻击，并会清除所有障碍，来吧！

另外一点值得提的是三笠身上的立体机动装置，它是兵团不可缺少的装置，但是机身巨大，在以前的款式里不怎么好看，这次的设计很好，不会挡去身体太多部分，巧妙地放在了旁边，融入了整个装束，恰到好处地成为了三笠的一部分。

大家应该早就发现了，本款三笠相比过去更加成熟、更有女人味道。以前的作品总是有点摆脱不了的稚气，给人好像是初出茅庐、还没看破红尘的感觉。只能说毕竟岁月不饶人嘛 w

今回 E2046 也有提供 GK 版本和 Gathering 版本，GK 版本总共有 52 个部件，其中立体机动装置占有较多细小的部分，组装不算简单，但很值得挑战。而且 GK 版本早已经出货好几批，会员们收到后留言一致给予了好评！此外，依据询众要求，我们已经推出 Gathering 版本，没有时间涂装的话，涂装完成品就是最佳选择。

濑户内的海风吹来的是温暖人心的百合味

■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/塔里

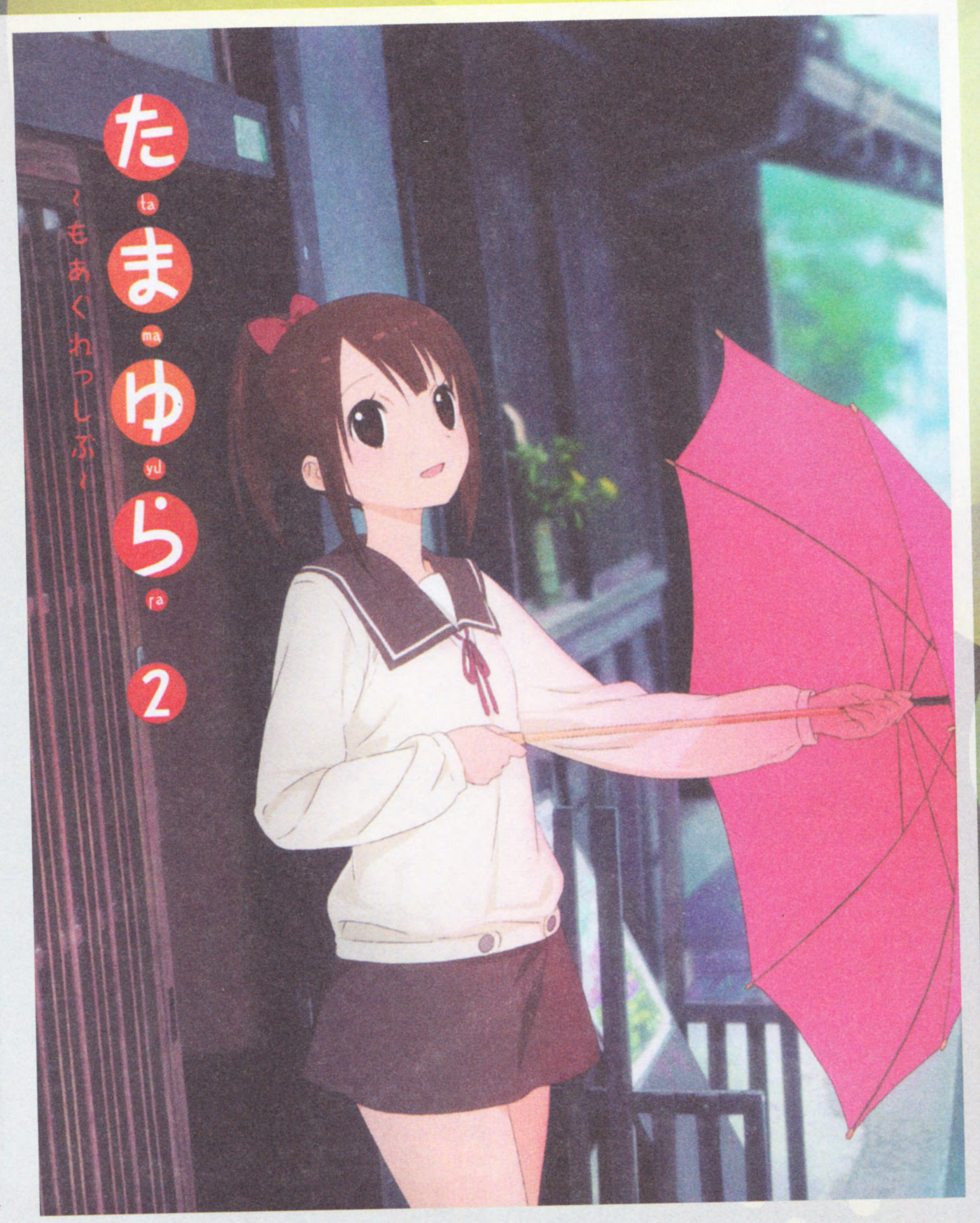
『玉响』动画四季总力巡礼专题（下）

The Anime Tour of Tamayura



食住行玩，『玉响』的联动企画

Food housing, transportation and play



作为一个单纯的旅行者，一个圣地巡礼爱好者可能不太会去考虑圣地巡礼活动本身的商业价值，但商业因素其实作为圣地巡礼中的一环从一开始就与这项事业休戚相关，巡礼者的食住行玩等消费行为无一不与商业挂钩，所以当谈到一个圣地的经营是否优秀时就不可避免地要从商业角度来加以探讨。那么『玉响』这些圣地的情况又如何呢?

一个圣地的商业价值通常体现在几个方面，其一是圣地本身的地域振兴，无论当地以何种产业作为支柱产业，鼓励圣地巡礼活动的一个主要目的一定是振兴这些支柱产业，从而提升当地的商业价值，并使当地人的收入增加。所谓的支柱产业当然不可能被轻易动摇和变更，因此大多数情况下只能因势利导，让产业发展往圣地巡礼这个方向上靠，如果恰好旅游业就是当地的支柱产业，那么这个圣地就很具备先天优势了。『玉响』的几个主要取景地竹原、尾道、三原等都是广岛著名的观光胜地，这不能说是巧合，而应该说是佐藤监督锁定取景地时是有意为之。『玉响』的到来对当地的旅游业将有显著的促进作用，所以理所当然地得到了地方各界的大力支持。

其二是圣地的自我营销能力，现在日本几乎有三分之一的都府县都在不同程度地推广圣地巡礼活动，圣地的数量更是数以百计，哪些圣地能得到巡礼者的青睐其实不仅取决于ACG作品本身的魅力，也取决于圣地的营销手段。诚然现在互联网这么发达，要彰显自己的方式有很多也很便捷，但要令自己不被网络上汹涌澎湃的信息大潮所淹没是很难的，圣地自身的力量有限，所以才诞生了名为“联动”的商业模式，一个圣地“联动”能力的强弱很大程度上决定了圣地的商业价值。『玉响』的联动能力很强，下面会详细谈到。

其三是圣地的长远规划，一部ACG作品的生命力是有限的，短则几个月，长则几年，一旦作品的影响力下降，圣地的吸引力当然也会随之下降。虽说把一个地方打造成永久性圣地的可能性很小，但不可否认的是有些地方确实是冲着经营“百年老字号”的方向去的。有的作品生命力很强，尤其是系列化的作品，拥有十几年甚至几十年的历史也并不稀奇，以这类作品（或作者）为后盾的圣地当然也会拥有更强的影响力，例如小城境港的水木茂“妖怪大街”如今已经成了鸟取县的一块旅游招牌。也有圣地成功反哺ACG作品的例子，其实『玉响』就是一例，以动画的内容而言笔者并不相信这是一部能够连拍四季，横跨OVA、TVA、剧场版三大平台的所谓“大手作品”，但动画公司TYO有钱一季接一季地拍，又不完全靠动画本身来赚钱（DVD、BD、CD的销量不值一提，周边品种也不算多），那只能说明一直有金主肯掏钱投资，在最新剧场版的赞助商列表里就能看到日本最大旅行社JTB的身影，可以想见正因为有了JTB从中穿针引线，『玉响』的取景和后期的圣地开发工作才能顺利进行，而且在日后的商业化联动中JTB和几家大手广告公司的存在也是功不可没的。『玉响』商业联动的范围之广、持续时间之长很有与『轻音少女』这样的业界





标杆一较长短的气势，尽管动画本身的人气并不在一个档次上。『玉响』的整个制作周期说长不长，从2010年以来有5年多的时间，在系列正式完结以后其影响力多半还会再存续几年，但热度的消退应该远快于『轻音少女』这样的一线大作，作为『玉响』取景地的这些圣地的命运就很值得玩味了，当然这些观光城市的前景并不会因为一部动画的完结而受到很大的震动，重要的是『玉响』给当地施加的影响到底能留存多久，若干年以后再去这些地方巡礼还能不能找到『玉响』的影子。这个问题或许太过长远而不适合现在来探讨，所以还是先聊聊『玉响』商业联动企画的话题好了。

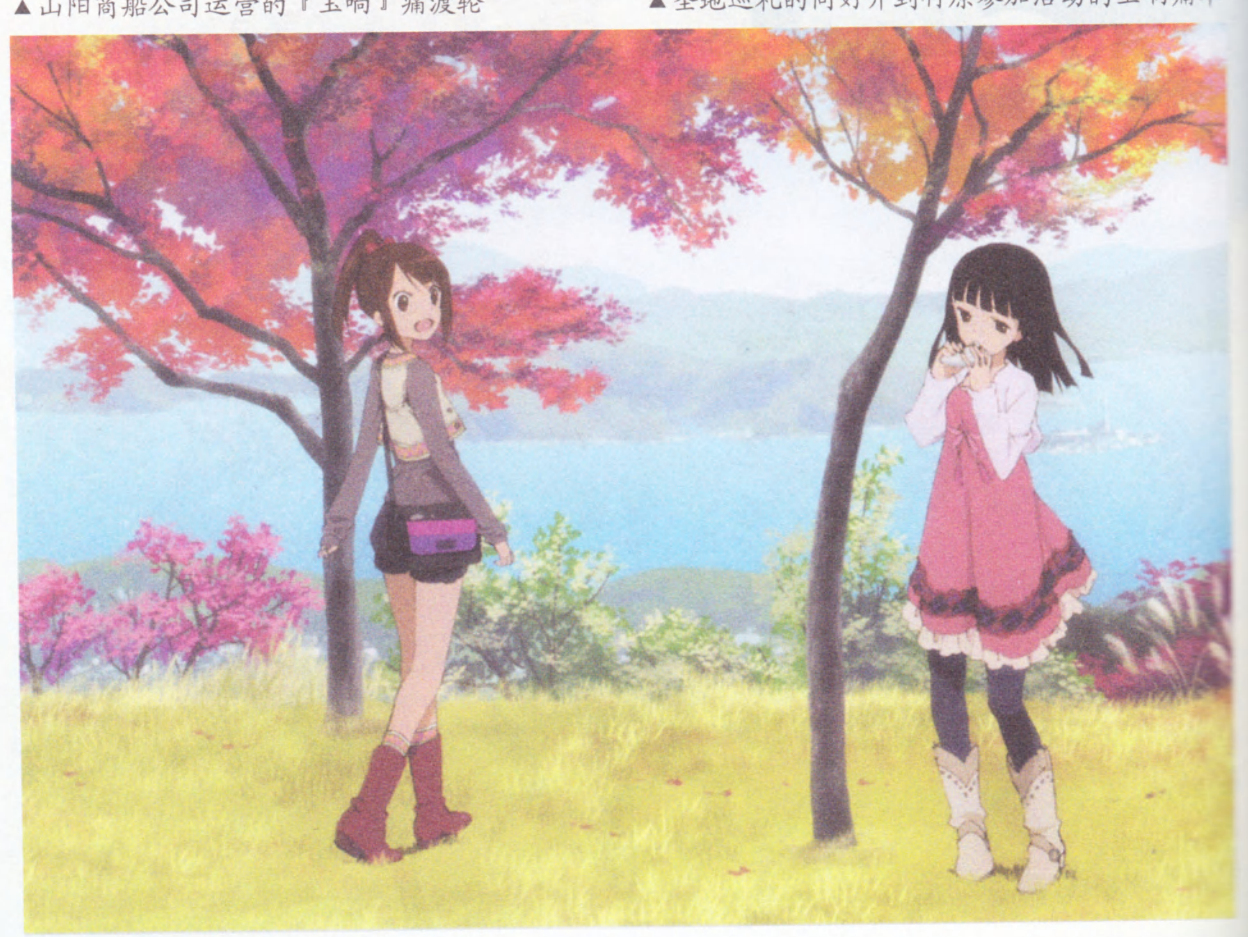
没有人对『玉响』庞大的商业联动企画做过详细的统计调查，但仅仅只是粗略回顾这5年来的各种商业联动活动就会发现，其数量轻松超过40个！足迹遍布广岛、大阪、京都、神奈川、东京等多个都府县的十几个行业，规模之巨，野心之大令人惊叹。数量众多的联动企画涵盖了食住行玩所有方面，有些是期间限定、人数限定的，更多的则是面向全体圣地巡礼者们的。

行。『玉响』的第一个联动企画就是与山阳商船公司合作将航行于竹原港与大崎上岛之间的定期渡轮痛化，这是最早开展也是持续时间最长的联动活动，从2010年10月至今已有5年。作为回报，在动画OPED和各种剧情里出现渡船的镜头就非常多，细节还原也非常到位。去竹原巡礼的话选择普通渡轮而不是坐快艇直接去大崎上岛的话就有机会坐到『玉响』痛渡船。船运的联动走在了前面，陆上公共交通的联动自然也不甘示弱。2011年9月在TV版开播不久前泽渡枫的声优竹达彩奈就应邀隆重就任京急电铁京急本线汐入站的“一日站长”，汐入是主人公小枫搬到竹原前居住的地方，也是TV版第一季剧情的起点，以这里作为圣地巡礼电车联动企画的开端是再合适不过的，之后很快京急电铁就推出了动画特别纪念车票，并请竹达彩奈灌制了特别版的站台播报。2012年4月竹原市接过联动接力棒，开始全面更新“玉响版公交时刻表”，增加了动画的露出。翌年为了给动画TV版第二季造势，从2013年2月起吴线竹原站的站台播报就已经全部换成了“玉响版”，不仅如此宣传活动还动用了关西地区最豪华的著名的“薄暮特快列车”，这趟列车行驶于大阪和北海道之间，是这条线路上唯一的高级卧铺车，随便一张车票就要25000日元以上，档次可见一斑。有了海、陆，怎么能唯独少了空呢？2015年4月广岛机场也加入了联动合作伙伴的行列，同月在机场内进行了动画招贴画展，还举办了见面会和LIVE演出，这在圣地巡礼史上应该也算首次了吧。

食。民以食为天，圣地巡礼活动中最花钱的项目除了车资就要属饭钱了。同时美食也是最能反映当地风土文化的媒介，所以几乎所有圣地都很花心思在餐饮上。『玉响』里也有两处主要取景地是与吃有关的，2010年10月与渡轮联动同时进行了就是与竹原市御好烧店“ほり川”，以及百年老店藤井酒造进行的联动，ほり川从当时就已经推出还原自动画的元祖御好烧，售价没有记错的话是1050日元，还有一种新开发的菜品叫“玉响烧”，标价1150日元，够在吉野家吃两碗牛肉盖饭，不过照样门庭若市。比御好烧贵得多的是藤井酒造的日本酒，一整瓶买的话轻松过万元，绝非那种买来送人无压力的大路货手信。不是说御好烧是庶民料理吗怎么也这么贵？便宜实惠点的料理有


▲山阳商船公司运营的『玉响』痛渡轮


▲圣地巡礼的同好开到竹原参加活动的玉响痛车



没有？有！从 2011 年起『玉响』就曾连续三年与横须贺著名的どぶ板通商店街合作，在当地多家店铺里推广限定版的角色形象咖喱饭。横须贺的名吃之一就是海军咖喱饭，笔者以前在做『舰队收藏』的镇守府巡礼时就介绍过，海军咖喱饭顾名思义就是由军舰的食堂提供的咖喱饭，后来风靡整个横须贺海军基地，成了一种庶民料理。2011 年 8 月“玉响版”海军咖喱饭首度在横须贺どぶ板通亮相的时候盛况空前到什么程度？当天就卖出了 1800 份！连速食咖喱饭包都在三个月里热销 6000 份，简直凶残……除了这些现做的料理，动画与食品生产商的合作就更多了，以广岛为大本营的连锁便利店 POPLAR 里卖的薯片、饭团、饮料包装上一度都印满了『玉响』的角色形象，以呆萌为卖点的小枫还做过竹原市当地人吃的大米的代言人。2013 年当取景地推进到尾道市时，尾道的拉面店和面包房也加入了联动的行列，现在去尾道巡礼的话仍然能吃到以桃猫大人形象制作的可爱面包。



▲ほり川为与动画联动而开发的新菜品“玉响烧”



▲曾在横须贺数度掀起热潮的“玉响联动”咖喱饭，能看得出这是哪个角色的脸吗？


▲尾道的猫爪面包工场出品的桃猫大人面包

住。有实地取景的动画里出现某一座特定的旅馆并不稀奇，较为常见的是有一定规模的旅馆或温泉旅馆，应对的是动画里的修学旅行和温泉回，但有的动画既没有修学旅行也没有温泉杀必死回，仅仅因为监督的个人喜好也会出现旅馆，佐藤就是这样的一个任性监督。如果看过他的一部 OVA 动画『one off』就会发现，即便是在做这样一部本田摩托车的广告片，佐藤也能拍出满满的少女情怀，他特地把舞台设计在了一座深藏在大山里的家庭旅馆。据说佐藤这个人非常喜欢在网上搜索小清新风格的家庭旅馆，『玉响』动画里出现过的“B&B 潮风”就是被他这么搜到的，现在这家店成了『玉响』圣地巡礼爱好者线下聚会的场所。另一家动画里出现过的指名道姓的旅馆是大崎下岛上的日式旅馆“なごみ亭”，下文中也会介绍到。

玩。行、食、住，最后是玩。『玉响』在玩也就是观光部分的联动要分两部分来介绍，一部分是竹原、横须贺等圣地当地自发组织的活动，一部分是『玉响』制作方与圣地联合组织的活动。前者的代表是竹原的“桃猫大人祭”，后者的代表则是“憧憬之路”的深度植入和在乙女座举行的演出。『玉响』播出后在竹原意外掀起了一股桃猫大人热，动画里的桃猫大人虽然神出鬼没，但在现实中的竹原，人们在街头立起桃猫大人的大理石像，历史街区里的 316 家店铺统一换上带有桃猫大人形象的招牌，还每年定期举办“桃猫大人祭”。关于动画在“憧憬之路”中的植入前文中已经有过介绍，佐藤监督的细致也体现在对其他一些取景地的照顾上，比如戏份不算少的乙女座下文会介绍到，今年 7 月声优仪武佑子在这里举办了“樱田麻

音舞台秀 in 乙女座”的 LIVE 活动，用这种特别的方式重现了动画里感人的场面。当然大多数由制作方发起的联动活动都是偶发性的，一般外国的圣地巡礼者很难有机会参与进去，要体验动画与圣地联动活动的话比较多的还是从广域的交通工具联动、当地具有持续性的特色活动联动和常年发售的联动商品等方面入手。

大致介绍过了『玉响』宏大的商业联动企画后，还是继续动画的圣地巡礼之旅，这次我们要告别竹原向东进发！



向东，去尾道和三原！

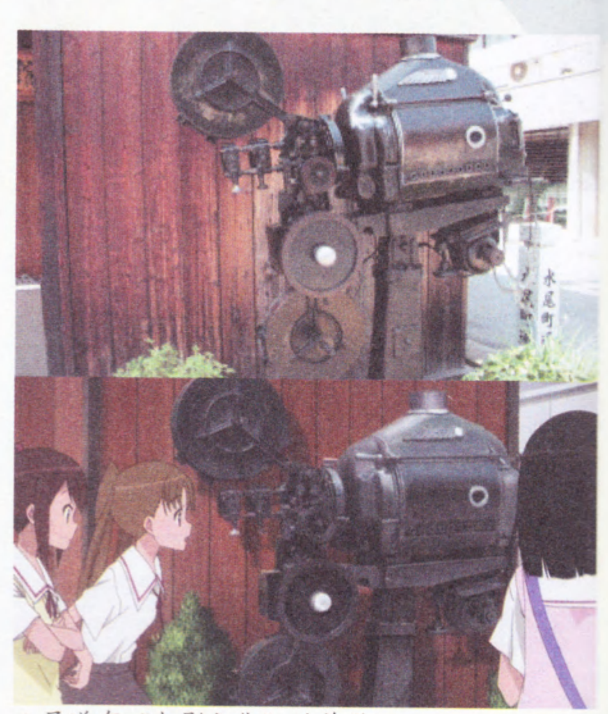
Onomichi and Mihara

尾道市，被誉为“濑户内的十字路口”，战国时代曾因为拥有扼守狭窄的尾道水道的天然地理优势而成为海贼的天堂，进入现代以后却摇身一变成了文化气息浓郁的“文学之街”“电影之街”，而后又进一步成为了所谓的动漫圣地巡礼“五大圣地”之一，这种蜕变确实值得玩味。



尾道市在广岛县的东部，紧靠最东面的福山市，人口近 14 万，跟袖珍的竹原市相比算得上是一座“大城市”了。尾道自古以来就没有遭受过战火侵袭，有着几百年历史的旧街区一直保存良好，维持着江户时代的风貌。尾道市的城区坐落于尾道水道的北侧，与因岛隔海相望，街道依山势而建，市内遍布各种狭窄、崎岖、陡峭的坂道，费劲九牛二虎之力爬上坡顶就能一览尾道水道的胜景，所以很多文化人看中了尾道的独特地形和历史韵味，把作品舞台选在了这里。文学家林芙美子和志贺直哉在这里写下了名作『放浪记』和『暗夜行路』，著名电影监督小津安二郎则在这里拍出了家喻户晓的『东京物语』。当年『神中』把舞台选在尾道恐怕也是看中了这里祥和中透出古朴底蕴的小城氛围吧。

夹在尾道和竹原之间的小城三原市也是一座历史名城，人口近 10 万，现在因为多条铁路线在这里交汇而成为交通枢纽，战国时代则因为智将小早川隆景在此地河口的低洼水面上建造“浮城”而名声大噪。论历史的悠久，三原和尾道都在竹原之上，论景点的质量其实两座

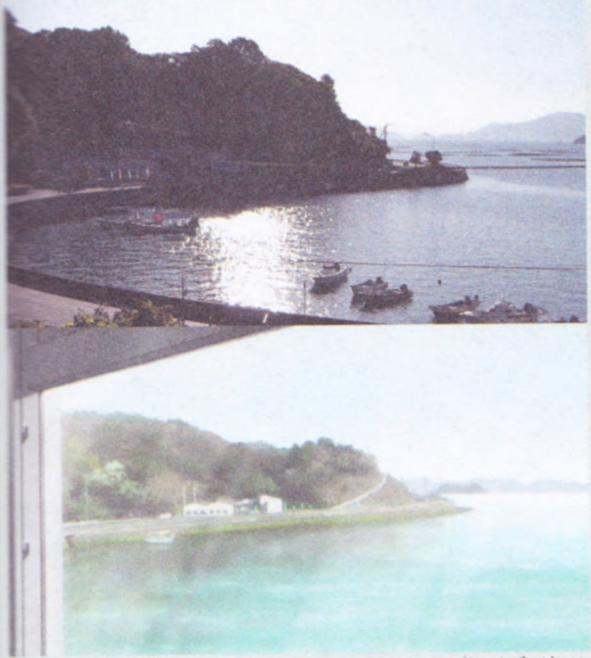


▲尾道有“电影之街”的美誉

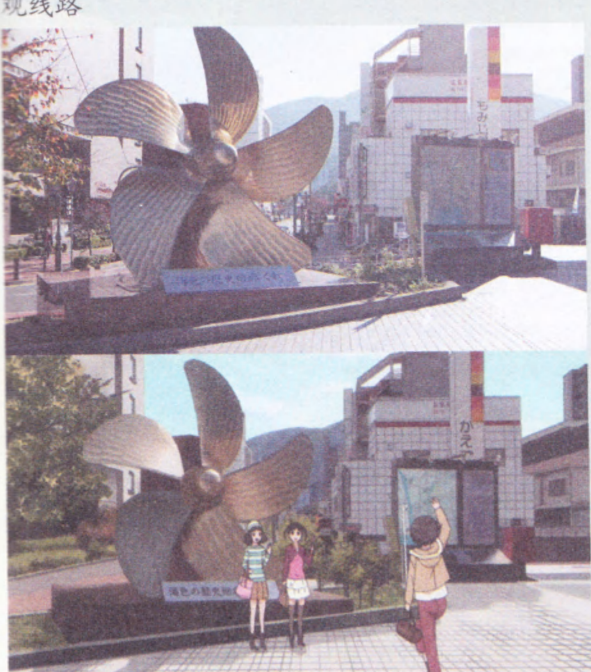
城市也胜过竹原一筹，竹原唯独胜在“憧憬之路”上文中也说了。所以尽管把舞台锁定在了竹原，但“花心”的佐藤监督还是忍不住要到尾道和三原取景，在动画第二季第6话中空前密集地安排了分布在4座城市里的十几个取景地点，差不多也创下了圣地巡礼史上的最高纪录。后



▲尾道街景



▲乘坐吴线从竹原到吴市一路上能欣赏到秀美的海岸风光，很多人特意绕到来坐一坐这条海岸景观线路



▲放置在吴站广场上的巨大螺旋桨复制品，提醒着人们这座海军城往昔的峥嵘岁月



▲三原市的佛通寺



▲“B&B海风”在现实中叫B&B潮风

来在OVA8.5话里小枫带着众人和加奈惠学姐一起又仔仔细细地逛了一遍尾道市（那一话的开头小枫、纪惠、薰她们三人修学旅行去了冲绳，佐藤监督你的经费到底有多充裕啊！）

动画的剧情是小枫已故的父亲在旅行社工作时的后辈怀揣着一份旅行计划到来，带着小枫和摄影家志保美三人一同踏上了两天一晚的旅程。因为这是一次特别的旅行，路线让人捉摸不透，先是从竹原出发乘坐吴线到达吴站，再换乘巴士去音户渡口，乘坐复古的摆渡船。之后又马不停蹄地赶往东面的三原市造访了秀美的佛通寺，爬了龙王山。然后再转战尾道市，搭乘缆车上山，从千光寺拾阶而下游览了尾道的街区，最后赶在太阳下山前再次搭乘渡船来到向岛，入住一家叫“B&B海风”（现实中叫B&B潮风）的家庭旅馆。在现实中，要在一天中完成这样的旅行是不可能的，吴市和三原在两个相反方向，吴线列车平时的班次也不多，来回奔波相当花时间，加上舟车劳顿和正常的观光时间，一个白天或许只能逛完三原或尾道一个城市，所以在圣地巡礼时千万不能受动画的误导，要更合理地安排行程。

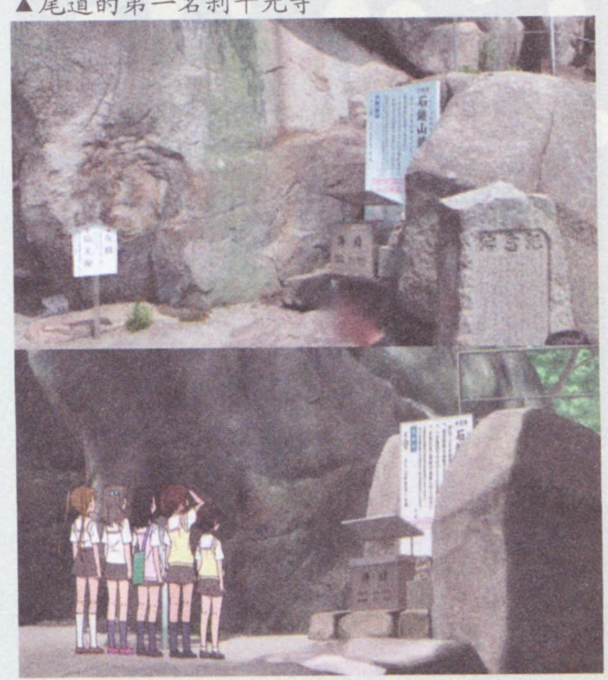
这里提到的几个景点佛通寺、龙王山、千光寺等在当地都非常有名。佛通寺是三原市的招牌景点之一，佛通寺自成一派，称为临济宗佛通寺派，寺院始建于1397年，受当地豪族小早川氏庇佑，香火一直非常旺盛。寺院建于山中，环境清静宜人，附近还有温泉。佛通寺的格局空灵雅致，植被茂盛并有小溪潺潺流过，秋日里枫叶似火，是广岛县内首屈一指的红叶胜地。佛通寺唯一的缺点恐怕就是交通不便，从三原站下车后只有一辆芸阳巴士可以直达，单程需40分钟，所以从竹原来此观光无论如何也需要半天时间才行。

之后出现在动画中的龙王山正如剧中角色晴美所说，实际上有两座（确切地说仅广岛县内的龙王山就多到数不清），主角们要去的不是在佛通寺东面约2公里开外665米高的龙王山，而是位于濑户内海边一座地图上没有的小山包（难怪司机容易开错），这里距离佛通寺又是至少1小时的车程，据日本圣地巡礼同好说这里非常难找，不坐出租车到不了。山顶的展望台跟之前动画里出现过的十文字山、朝日山、黑泷山等等展望台大同小异，其实是不用勉强来这一趟的。

从三原到尾道坐山阳本线列车的话也就20分钟车程，下车后直奔尾道最古老的艮神社，在这里乘坐千光寺山口缆车上山，再从千光寺山顶一路往下逛。千光寺是尾道最重要的景点之一，相传806年由高僧空海所创距今已有1200多年历史。千光寺居高临下有着绝佳的视野，从这里可以拍到尾道街道的全貌，寺内史迹众多，尤其是各种颇有渊源的巨石，小枫攀登的一块大石头名为石锤山锁修行岩，模仿的是四国岛上的修验道名山石锤山上供修行者徒



▲尾道的第一名刹千光寺



▲千光寺模仿灵山石锤山设置的锁场



▲千光寺缆车站外安放着的足模



▲佛通寺内的佛像和石塔

手攀登用的锁场，据说石锤山现在仍是日本境内少数禁止女性攀登的圣山之一（但一年只有一天禁止，否则女权主义者要跳出来抗议），所以小枫的举动无意中被赋予了一层反叛精神。从千光寺往下走的一路上会经过一些很有意思的店铺，动画取景到的就有尾道艺术馆、猫爪面包工场、尾道高迪之家等几处，尾道的街道以野猫大量出没闻名，艺术馆外就随处放置着好几个可爱的猫猫塑像，猫爪面包工场也是一家当地很出名的西点店，出售猫爪型的面包，现在有卖桃猫大人的联动面包。古朴的小城尾道之所以有如此浓厚的现代艺术气息是因为这里有文学和电影双重艺术元素的叠加。动画里也提到过尾道曾作为很多电影的取景地，还背诵了林芙美子代表作『放浪记』中的一句台词。林芙美子是昭和时代堪称“女中豪杰”的著名文学家，她 13 岁时跟随父母搬到尾道，并在这



▲在商店街附近的林芙美子纪念雕像



▲尾道的“高迪之家”

里走上了文学的道路。20 岁时林芙美子在东京度过了一段放浪形骸般的岁月后一度回到了尾道，后来她以这段生活为蓝本创作了『放浪记』，从而开始蜚声国内文坛。尾道还是另一位文豪志贺直哉的因缘之地，曾受到芥川龙之介大力推崇的志贺直哉从东大退学后一度从东京流落到尾道“隐居”，后来他根据这段经历写成了他人生中唯一的长篇小说『暗夜行路』。尾道市很重视这些文化人与城市的缘分，特意在千光寺下山的街道两旁放置了一大批文学石碑，其中就有收录林芙美子『放浪记』节选的石碑，晴美背诵的台词就刻在石碑上，缆车上山的途中会看到石碑，所以动画里的这个细节是有含义的。

另外在尾道一路游览时可以特别留意一下『神中』的取景地，比较容易找的几处在尾道站、千光寺和艮神社周边，不妨多加留意。最后要乘坐渡轮去因岛时会发现岸边有好几处渡船码头，『玉响』选择的是离车站最近的一个码头，而『神中』里出现过的是更靠东的福本码头，这点也要提请巡礼者们注意。上了因岛以后根据地址找到 B&B 潮风，如果有幸入住的话会发现跟之前见过的喫茶店“ゆかり”一样，动画和店铺经营者之间互相模仿，把室内装潢打造得跟动画里几乎一模一样。据说佐藤监督心思细腻，经常在网络上搜寻自己心仪店铺的事迹就是 B&B 潮风和“ゆかり”的经营者告诉到访的圣地巡礼爱好者们的。而日本圣地巡礼圈内良好的氛围也令人感动，大部分店铺都积极支持巡礼活动，常有各种与巡礼者互动的途径，据说 B&B 潮风过去每年 12 月还提供场地给巡礼者进行线下聚会。“待人友善”正是动画『玉响』倡导的主题之一，在圣地巡礼的旅途中能体会到各种各样友善的城市和人，可以说巡礼的收获绝非仅仅是游山玩水，拍了一些照片，恐怕这也是感情细腻的佐藤监督想要通过动画传递给观众的情感要素的一部分。

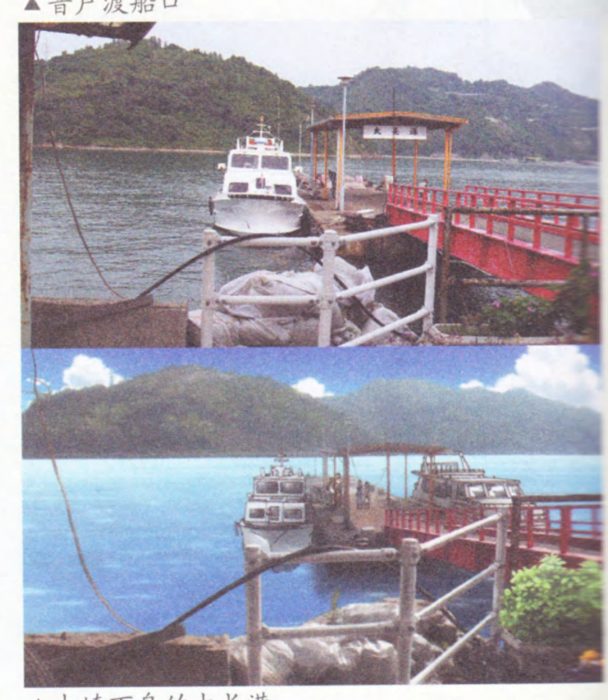
出海，去大崎下岛！

Oosakishimo island

上文中提到了小枫等一行三人在音户体验了一次古老的摆渡服务，音户是吴市的一个地名，位于本州岛大陆与仓桥岛最窄的海峡处，连接这段咫尺距离的除了气派的音户大桥，就属古老的音户渡船了，这里的渡船有趣之处在于没有固定班次，纯靠大声呼喊让对岸的船家来接送，单程只需 5 分钟，来回船资 140 日元而已。加上后来从三原摆渡去因岛，在一集动画里搭乘两次渡轮，后面一集里又跑到横须贺去渡船三连 COMBO，这也算十分奇特的体验了。其实『玉响』动画里搭乘各种船只的体验还有很多，这也体现出濑户内海一带岛屿众多



▲音户渡船口



▲大崎下岛的大长港

的特点，其中有一座叫大崎下岛的岛屿在两季动画里都有出现，戏份颇多，这座大崎下岛也在吴市境内。

濑户内海大小岛屿上千，岛与岛之间距离很近，多根据方位关系以“上下”来命名，『玉响』第二季里社团顾问老师下上山老师登场，也曾被叫错其名字的志保美调侃名字里的“上下之分”很难记。大崎上下两岛是两座面积较大的有人岛，其中大崎上岛属于竹原市，下岛属于吴市。泽渡和樱田的老家都在大崎下岛，所以动画里出现了三次回家省亲和一次樱田麻音回忆童年的剧情。岛的东部有一个叫御手洗的街区，因为建于江户时代晚期的港口街道设施保存良好，现在也被开辟为历史观光街区，小枫的爷爷家和樱田家经营的旅馆都在这片区域。大崎下岛通过临近的蒲刈列岛的连接，有巴士线路最远可以达到广岛市，但在大崎下岛和竹原之间只有海上航线，可以像主角们一样搭乘高速快艇从竹原港抵达大长港，再步行去御手洗。

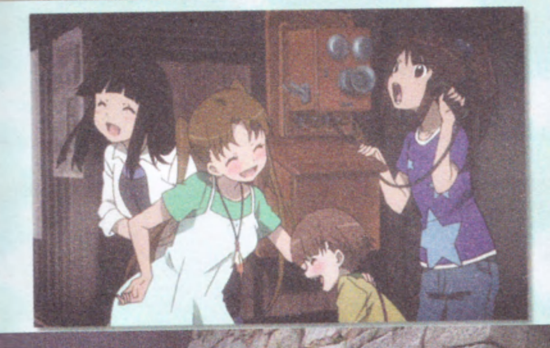
在小小的大崎下岛上有四个地方值得巡礼，在御手洗地区有剧场乙女座、新光钟表店和作为樱田麻音老家“のどか亭”原型的旅馆“なごみ亭”，也有日本同好考据出“のどか亭”的外观实际上参照的是一座叫“七卿落”的宅邸遗址，相传江户末年，有七个因政变失脚从京城逃出来的幕府官员在此地避难。出了居民区



▲动画里的“のどか亭”在现实中的原型“なごみ亭”

在靠近海边的地方还有一个鸟瞰历史之丘公园，公园的山顶上也有一个展望台（佐藤顺一确实跟展望台较上劲了），这里在第一季第 6 话、11 话和第二季第 10 话都出现过（后者本来就是“复制”了前者的剧情）。对没完没了的展望台已经失去兴趣的话不妨去乙女座里参观一番。乙女座是一座建于 1937 年的老式剧场，2002 年修复以后现在仍能放映电影和上演小型的戏剧节目。第一季第 11 话的麻音回里，樱田麻音在乙女座里举办了个人朗读会，令观众有幸对剧场的里里外外，前台后台的风貌有了一个大致的了解。乙女座的建筑外观是昭和时期流行的西洋风格，但里面却是极其和风的格局，正面是一个小小的舞台，中间的观众区铺有榻榻米，两边和楼上也都是观众区，而且全部不设座椅，全体观众席地而坐。这样的旧式剧场当然谈不上什么音响效果、观看视野，但贵在怀旧和温馨的氛围，表演者与欣赏者，欣赏者与欣赏者之间的距离很近，体现出了小地方的人情味，这也是动画一贯的主题之一，可以感觉得到佐藤监督对这座剧场，对整个大崎下岛的喜爱，否则也不会一而再再而三地来取景。

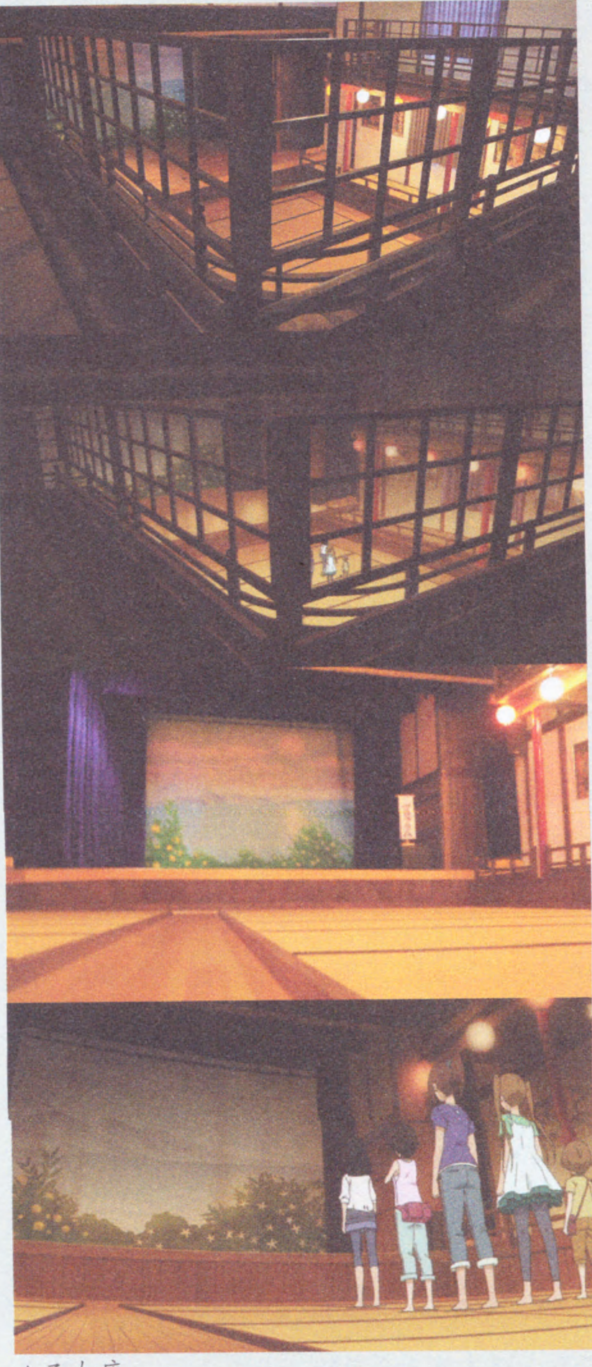








▲御手洗町的街景



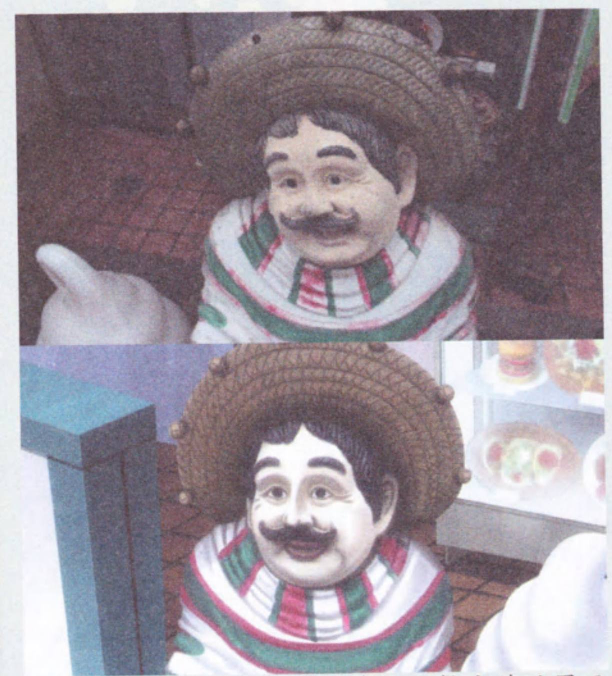
▲乙女座

一路向东，去横须贺！

East to Yokosuka

『玉响』这部作品的舞台在广岛，在竹原，不过故事的源头却是从遥远的几百公里之外的横须贺开始的。泽渡枫一家本来生活在横须贺的汐入这个地方，她的父亲英年早逝后，作为单身母亲的泽渡珠惠无力独自抚养两个未成年的孩子，于是便搬回了自己的出生地竹原市，投奔经营咖啡店的母亲。如果说竹原是小枫记忆中的故乡，是父亲和母亲留下过青春岁月的地方的话，那么留下她自己童年岁月的地方就是横须贺的汐入了，这里不仅有小枫熟悉的一草一木，更有她割舍不下的好友千寻，所以饱含人情味的佐藤监督当然不会忘了给横须贺多安排一些剧情，让大家也来看看这个女主角真正的故乡。另外从圣地巡礼的角度来说，横须贺距离作为全日本最大的都市兼 ACG 产业大本营的东京仅一小时左右的车程，远比一掷千金，大费周章地去竹原一趟要务实得多，这是一个可以利用周末时间来放松心情的地方，需要随身携带的只有手机、钱包、交通卡和相机罢了，而实际上许多圣地巡礼同好也确实是这么做的。





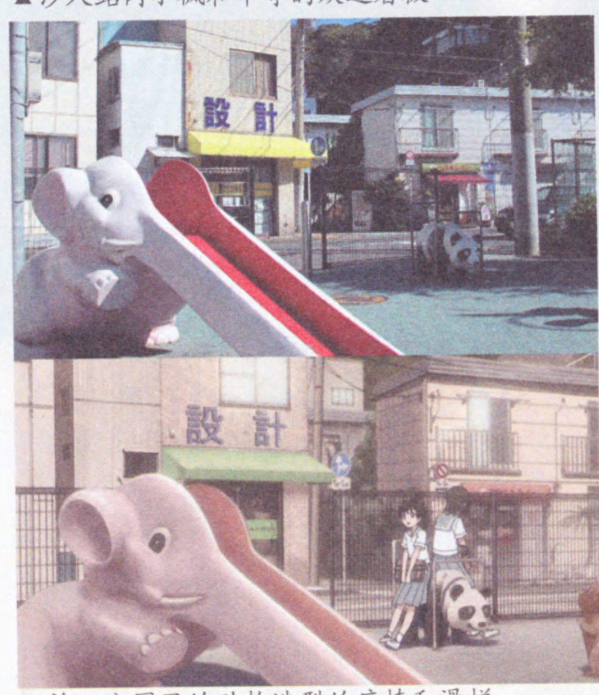
▲どぶ板通商店街某著名美式快餐店前的墨西哥人偶

说到横须贺这座城市，笔者之前曾在镇守府圣地巡礼中已有过介绍，作为关东乃至整个日本最大的军港，这里不仅是海上自卫队的大本营，也是驻日美军远东最大海军基地的所在地，可以不过分地说，现代横须贺的城市就是围绕着造船工业和海军基地而发展起来的。横须贺地处三浦半岛的中部，西临相模湾，东面则扼守着东京湾出海口最狭窄的水道——浦贺水道，是不折不扣的东京海上门口，其战略地位不言而喻。二战后美军接管了原横须贺镇守府大部分的设施，在这里建起了巨大的基地，原先遭受战火摧残而变得日益凋零的横须贺很快因为鬼畜美国大兵的到来而重又恢复生机。老的横须贺市主要的商业设施几乎都集中于正对着美军基地横须贺中央车站一带，其中就包括了著名的“どぶ板通商店街”，这里以前专做美国大兵和军人家属们的生意，后来则成为年轻人心目中能接触到最前沿西方文化的潮流圣地。现在的横须贺是一座有40万人口的中型城市，城市的规模在扩张，城市与城市之间的界限也不那么清晰了，从古都镰仓到横须贺其实只有两个大站，中间隔着一个逗子市，而从横滨到横须贺最快只需45分钟，从东京新宿站出发的话也不过1小时15分钟就能到达，其便捷程度恐怕比现在很多上班族的通勤时间都要短了不少。东京人来到横须贺观光大都冲着此地独特的美军基地文化，或者为了参观自卫队以及美军军舰而来，近两年还多了不少专程来拍外景的舰娘COSER，或许在都市人眼中的横须贺就是个能看到军舰和美国大兵的地方。但在横须贺本地人心目中，横须贺是他们世代居住的家园，一个依山傍海，喧嚣与宁谧并存的美丽城市。

汐入是横须贺历史最悠久的街区之一，地理位置非常优越，几乎正对着美军基地，在横须贺和横须贺中央两个大车站之间，有京急本线贯穿而过，设有汐入站，从汐入站到美军基地和どぶ板通商店街的距离比横须贺中央站还要近，这里也是横须贺圣地巡礼的起点。汐入的戏份比较集中于TV版第一季和第二季，在第一季开头交待了小枫搬去竹原前的一段生活，当时因为篇幅关系并没有太多展示汐入的方方面面，其实同样作为靠海的港口城市，横须贺和竹原有很多值得对比的地方。佐藤监督把这份遗憾留到了第二季，借助第7话小枫等一行人借假期回访汐入，与千寻和她在横须贺的朋



▲汐入站内小枫和千寻的欢迎看板



▲汐入公园里的动物造型的座椅和滑梯

友一起欢聚的剧情，颇为用心的带观众们逛了一圈横须贺市。根据两季的剧情，横须贺的圣地巡礼主要分两段展开，一段在汐入的住宅区，一段主要在横须贺市内转景点。

其实从第一季动画的镜头中我们不难发现在汐入有很多上坡路和长长的台阶，地形成逐渐升高的趋势。其实从依山傍水这点来说，横须贺和竹原有诸多相似之处。横须贺背靠衣笠山，地形北低南高，出了汐入站往南面的住宅区走去会感觉地势缓缓升高，是一路的上坡道，但接下来就是难点所在了。根据设定小枫一家居住的地方是坂本、不入斗町一带的居民区，在居民区里找取景地如果没有特别明显的地标物是非常容易迷失的，而恰好这一路上很少有在地图上被明确标识出的取景地，这时候就需要巡礼者靠双腿去走，靠嘴去问了。有日本同好反馈说当地热心居民看到手里端着相机，一脸茫然样的人会主动上来询问是不是在找“玉响”，在这里如果回答“是”，就会有NPC为你指路，告诉你某某公园在哪个街口，从某条坂道爬上去就能抵达你要找的上学路。保守一些的话可以自己记住路线，最简单的方式就是，从汐入站出站后，选正南面的唯一一条大路，沿着大路走就不会有错。沿途会先经过一个迷你街心公园叫汐入公园，里面有动物造型的座椅和滑梯。过了汐入公园再走几步有一座叫子之神社的小神社，小枫和千寻曾在这里参拜。过了神社继续走，经过一家叫“山水园”的宠物店后右手边会出现一条向上的阶梯，顺着阶梯一直爬到顶，再跟当地人打听“坂本隧道”怎么走，这条隧道是动画招牌式的镜头之一，隧道的入口正对刚才一路爬上来的坂道。需要注意的是动画的取景是在隧道的另一头出口处，拍照时要特别注意车辆。这条隧道是1933年时为了解决驻扎在附近的炮兵部队的供水问题而开凿的，故也叫坂本队隧道。因为隧道口有一株非常漂亮的樱花树，常常有人到这里来拍照，隧道在当地小有名气，心思纤细的佐藤监督估计又是在哪个网站博客上看到别人的照片才动了来这里取景的念头吧。看过隧道后就要原路返回，下了之前上来的阶梯，继续南行到达不远处的路口。这里有一所市立樱小学，还有一个坂本公园。在这里选择一条向东的岔路走，往前直走就到达一个叫はまゆう的小公园。继续往东会来到横须贺市立中央图书馆，图书馆前还有一个绪明公园，以上这几处都是动画的取景地，不仅在第一季里出现过，第二季大家回到汐入后又重新转了一遍，尤其是绪明公园



▲小小的子之神社

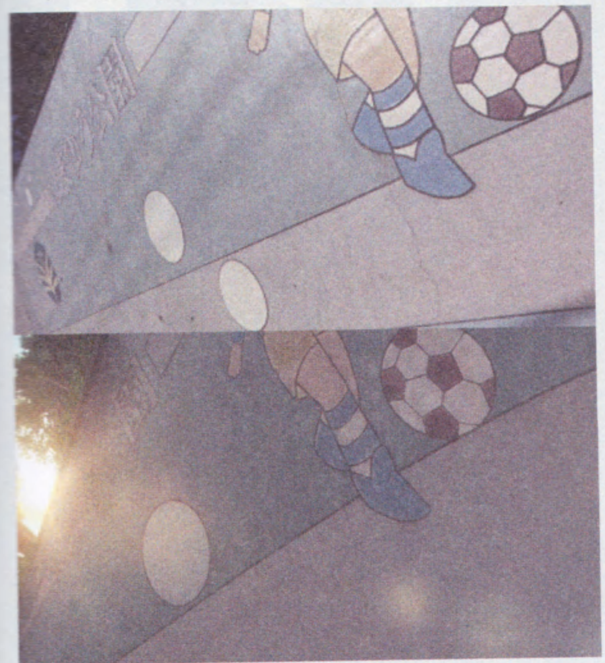




▲在春光明媚的季节造访坂本隧道就能看到如此美景



▲市立樱小学前的人行道



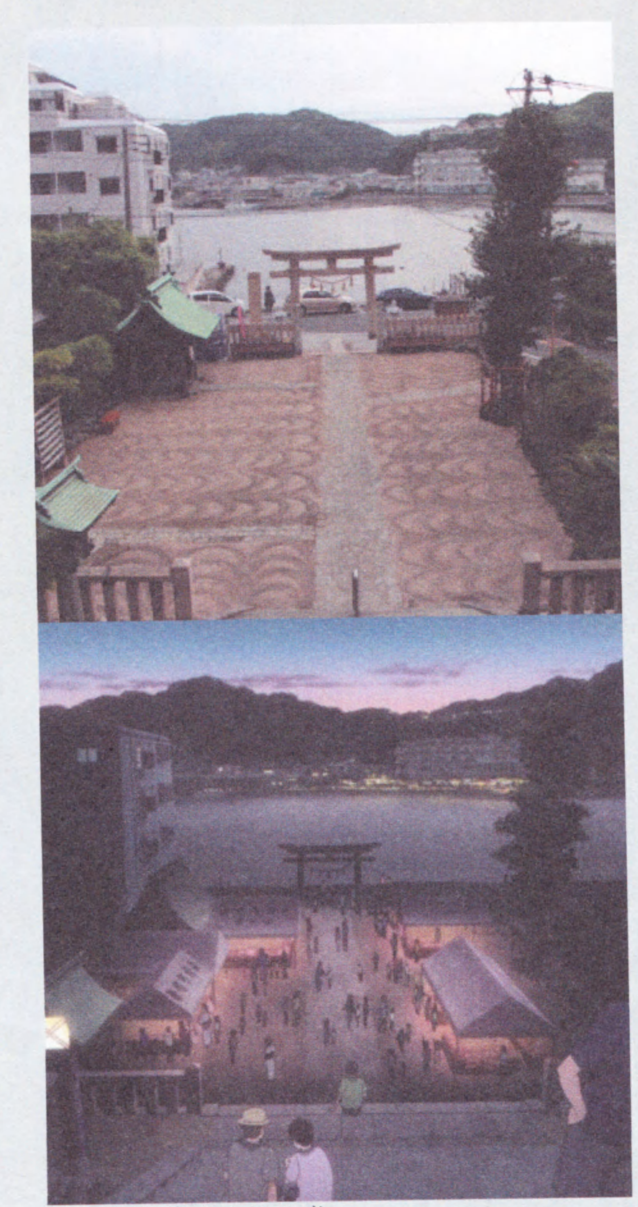
▲はまゆう公园



的镜头极多。走了一大圈应该很累了，从图书馆向北稍微走一点就能回到横须贺中央站，吃饭休息补充体力后再开始第二段的巡礼。

如果要去瓦尔尼公园和どぶ板通商店街的话其实可以在汐入站下车时就近先巡礼一番。瓦尔尼公园笔者以前也曾介绍过，这里不再赘述。在第二季第7话里，瓦尔尼公园是主角们游览的横须贺市中心的最后一个景点，之后她们就去到了更南面的浦贺。在横须贺中央站搭乘京急本线到终点站浦贺站下车，接着朝着港口的方向往南步行去当地著名的叶神社参拜。在浦贺一共有两座叶神社，一东一西分别伫立在浦贺港的两侧堤岸上，也叫东叶神社和西叶神社。先到西叶神社，游览一番后，找到就在神社附近的渡口“浦贺之渡”，再度体验在音户已经品尝过的旧式摆渡船的醍醐味，不出几分钟就抵达东岸，马不停蹄地拜访岸边的东叶神社。根据动画剧情，当地正举办花火大会，女孩们又重新回到西岸，在浦贺医院前的栈台上观赏花火。在实际生活中浦贺会在每年8月举办花火大会，当地人也确实是在动画取景的地方观赏美丽的花火。

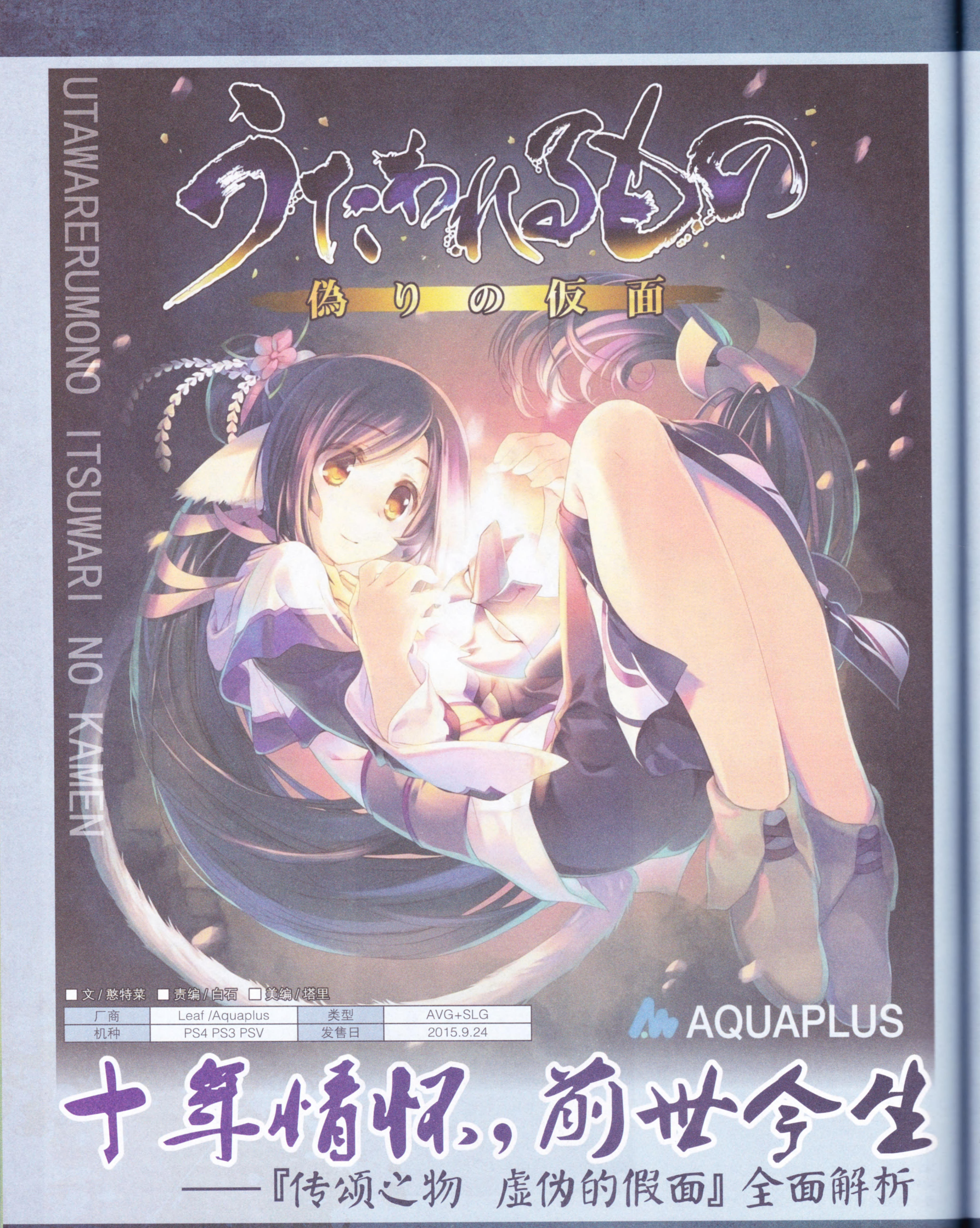
在欣赏完这出夏日的风物诗后，横须贺段的圣地巡礼，同时也是整个『玉响』的圣地巡礼之旅也就圆满结束了。在这个系列动画的圣地巡礼中，我们不难发现佐藤监督对一些特定的地点两次，甚至三次到访，虽然剧情难免有重复凑数的嫌疑，不过佐藤顺一对竹原和横须贺这两座城市满满的爱意实在无法让人视而不见。圣地巡礼本来就是一种用“爱”来驱动的活动，只有当监督通过镜头把对圣地的爱原原本本地传递给观众，观众们才会对圣地巡礼趋之若鹜。拍摄动画的目的之一是通过作品实现创作者与观众，观众与观众，创作者与取景地，观众与取景地之间多向的交流，而圣地巡礼则是其中一种最直观的交流方式。佐藤顺一身体力行地实践了他的理念，也有越来越多的人追随着他的镜头踏上了圣地巡礼的旅程。出发并无所谓在什么时间，因为美丽的邂逅随时随地都会发生，重要的是带着好心情走出家门的那一刻。所以，看了笔者这么多期圣地巡礼的你难道不打算认真计划一下自己的旅程吗？▲



▲从东叶神社眺望西岸



▲浦贺之渡使用的复古小渡船



■文/憨特菜 ■责编/白石 □美编/塔里

厂商	Leaf /Aquaplus	类型	AVG+SLG
机种	PS4 PS3 PSV	发售日	2015.9.24

十年情怀，前世今生

——『传颂之物　虚伪的假面』全面解析

2011 年，Leaf /Aquaplus（以下简称叶子社）一举公开了一批家用机新作，其中尤以两部游戏的续作最令人瞩目，其中就包括了本文将要重点介绍的传颂之物系列的续作『传颂之物～虚伪的假面～』（以下简称传颂 2）。如果从 2006 年推出 PS2 版『传颂之物～致逝者的摇篮曲～』与动画版算起，今年发售的传颂 2 正好经历了十年的时间。十年，对一个孩子来说是褪去懵懂，对于一个成人来说，是读懂人生。而对于一款游戏来说，则承载着众人的美好回忆与翘首以待的遐想。作为一个注重剧情和故事的游戏，传颂之物的剧情历来都是玩家津津乐道的话题，而在开始传颂 2 的故事以前，我们有必要简单回顾一下系列初代诞生的背景，和大家一起缅怀当年游戏时的各种记忆。

Review 初代游戏背景与特色

『传颂之物』讲述的是一个与“宿命”有关的故事。其实有的时候想一想，这个系列初代的诞生过程，何尝不是叶子社处在命运转折点上的一次抉择。熟悉叶子社历史的玩家可能都还记得，20 世纪末的叶子社曾经经历过所谓的“黄金时代”。然而进入 21 世纪初，由于种种原因社内各种混乱，推出的游戏作品也是质疑连连，整个公司一下子就陷入到了危急存亡的关头。『传颂之物』最初的 PC 版就发售于在这个时间段，可以说是叶子社孤注一掷的救命作品。正所谓人无压力轻飘飘井无压力不出油，命悬一线的情况下往往都会产生一些奇迹。当然，初代真正为广大玩家所熟知，还是 2006 年推出 PS2 移植版以及动画版之后的事情了，这个时候的叶子凭借『To heart 2』等作品早已经走出了困境，进入到了良性发展的道路。而移植版与动画版的成功，必然也是和游戏本身的高素质分不开的。以现在的眼光看待初代，依然可以发现诸多亮点。



◆ 题材新颖富有悬念

21 世纪初，穿越类的作品还没有大行其道到现如今的这种程度，因此这类题材本身就具备了一定的吸引力。当然，一个好的剧本，光有一个噱头是不够的，更需要制作者十足的功力以及气氛、悬念等方面的营造，这样才能在真相揭开的时刻，带给玩家一种豁然开朗的美妙感觉。传颂系列的世界格局算不上大气，所谓的战争也并不十分宏大，但是游戏却采用了表里两条线的方式来讲述这段故事，特别是游戏悬念设计的水平尤为令人称道。一开场主角的身世背景是整个事件的起因以及最大的谜团，然而当玩家在欢乐祥和的日常中已逐渐忘记这段情节的时候，剧情突然急转直下，一下子开始向故事的核心逼近。这个时候回顾过往，就会发现其实剧本采用了抽丝拨茧的方式，一点点地向玩家揭露了真相，而真正的内容则早已超越了对游戏世界的固有认识。这个时候如果你去回忆之前的情节就会发现，其实不经意间故事已经在诸多的细节里设下了伏笔，再次审视整个故事的全过程，就会令人大呼过瘾。故事结尾处的悲壮在当时看来也是非常震撼的，男女主角之间的情感维系跨越了时空，成为了维系命运这个主题的最佳注解。故事的立意也得到了进一步的升华。

◆ 人物众多形象鲜明

有了一个好的点子，还要有十足的功力驾驭剧本才能带给玩家好的体验，对于以故事为重点的传颂系列来说则更是如此。事实上即使

是以SRPG的角度来看，海量人物构成的群像戏也是稀松平常的事情。对比一下之后推出的『Tears to tiara』（以下简称TTT）系列，传颂系列人物众多，尤其反派人物数量与有名武将都屈指可数的TTT相比简直不能同日而语。这么多的角色，其实是非常考验作者的水平的。在这个方面，叶子社的脚本家们彻底发挥出了自己擅长刻画人物的优势，用大量的事件来诠释每一位角色的性格与情感，笔触细腻特点突出。为此，故事甚至不惜抱着被质疑冲淡主线情节的风险，在故事中使用相当大的笔墨去描写日常，为的不是写段子逗玩家开心，而是通过一个个平和、生活气息浓郁的事件，来衬托出人物多姿多彩的个性。作为一款日式游戏，角色塑造的好坏往往才是成败的关键。可以说在这个方面，叶子社证明了自己的实力并未因为黄金期的结束而有所衰退。

◆ 侧重亲情描写

传颂之物并不是一个把爱情放在很重要地位的作品。尽管最初的PC版是18禁，但是全年龄化去掉了那些男女情爱的镜头以后，你会发现其实并不影响整个主线剧情的叙述，这就说明游戏的重点与亮点不在这里。与之相反的是，游戏用了相当的篇幅比重去描写亲情。你会看到婆婆对女主姐妹的亲情，男主角白皇对阿露露的父爱，胧对柚夜的兄妹情（别想多），甚至游戏中还讲述了一段乌露托莉收养小孩子的情节。在此之前我想很多玩家都难以想象这位即将成为大僧正的女性居然有如此深厚的母爱，当找到了其亲生父母，孩子即将离开自己的时候，她竟然会暴走以示不满（传颂1代的OVA里面对此情节有着非常强悍的演出）。可以说，传颂的爱情描写也许只是差强人意，但是亲情的刻画在某些细节方面绝对能够令人动容。特别是初代塑造了白皇这样一个心系家人，勇于担当的典型好男人形象。即使放到现在，在各种泛滥的后宫模板化男主角群体里，白皇也是首屈一指的。

◆ 设定独到

传颂之物最为与众不同的地方就是“亚人”这个设定。这个创意的出现，起初多少有点主创人员“拍脑门”的意思（汗），还遭到了包括角色设计人员在内的强烈反对，包括游戏的风格有着浓郁的阿伊努族色彩也是如此。尽管是一个相当冒险的决策，不过现在看来确实对系列形成独树一帜的世界观与风格产生了积极的影响。包括游戏的音乐也是有着非常浓郁的和风色彩，民族气息强烈。而人物设计由于有了兽耳、尾巴等等的设定，显得非常有趣，女性角色的萌度也是直线上升。不少游戏的段子都会围绕着这部分展开，也逐渐成为了系列的固定桥段。







可以说，传颂之物初代的完成度之高，确实无愧于其救社作品的形象，而当时并未有制作续作的想法产生。如今2代已经摆在了玩家的面前，能否延续过去的辉煌，传承初代游戏的精华，就是这部作品所要完成的最大任务。那么接下来，我们就从2代的剧情入手，向大家讲述这段延续了传奇的故事。



itsuwari no kamen

二代剧情介绍

和传颂1代类似，2代也是一直线的主线形式，日常部分选择场景也是无论如何选择都要去到全部的地方，所以玩家不论怎么操作基本上都不会遗漏什么剧情。而拜现在发达的网络资讯，以及PS4主机先进的录像技术所赐，目前网络上的视频网站已经开始有阿婆主们上传传颂2的游戏剧情视频了，没有条件购买游戏或者主机的玩家，也就会有很多途径来感受游戏的内容。当然更重要的是从10月起，传颂2的TV版动画也已经开播了……总而言之，现在其实有很多途径来感受游戏的剧本，所以这部分将只选择游戏剧情中比较主要的主线情节加以介绍和分析。同时由于本作跟前作有着千丝万缕的联系，剧情中凡是涉及1代的内容笔者也会尽可能地进行解释。



那么，从哪里说起呢？先看2代开场动画的第一个镜头，那张颇有年代感的壁画。这张壁画的正中间有一个人，围绕着他的有四个面具。关于正中间这个人目前来看说法有二，一是前作中的“解放者”，二指的则是大和国的皇帝。而这幅壁画上描绘的四个面具，实际的原型就是和“解放者”的头骨化石有关的，更明确的说，其实就是克隆的产物。之后的镜头，女主角“クオン”（久远）在大雪中途径一座高耸入云的建筑，这里就是本篇的男主角沉睡的地方。

男主角从长眠之中醒来，发现自己已经丧失了大部分的记忆。而此时的他正身处冰封雪飘的密林之中。很快厄运就接踵而来，首先是他只穿着单薄的衣服被巨大的蝎子追杀，紧接着掉落陷阱又遇上了面目惊悚的史莱姆一般的怪物……危急关头把男主放出来的久远再次挺

身相救。来到野外的帐篷里，久远给男主换好衣服，并且给失忆的男主取了“ハク”（老白）这个名字。因为对体力不支并且没有记忆的老白实在放心不下，久远决定让老白和自己一起行动，并带着老白来到了她自己常去的小镇。老白被要求一起帮忙久远在小镇的工作，尽管老白的体力确实不敢恭维，但是脑力与智慧却是一流的，也以此帮助村民解决了不少困难。老白与久远在村里的表现，很快引起了另一批途径小镇暂住的旅人的注意，为首的这人便是一位名叫“ウコン”（右近）的侠客。右近一行的目的乃是护送主角所在的“ヤマト”（大和国）的属国“クジュウリ”（库久利）向宗主国进贡的使节团上京。队伍中甚至还有属国的公主“ルルティエ”（露露缇耶）。在与老白和久远的接触中，双方都感到甚是投缘，彼此逐渐建立起了相当的信任。由于京城也是久远旅行的一个重要地点，双方便决定一同上京。



话说大和的首都果然名不虚传，市面繁华街道纵横让乡下出身的久远等人大开眼界。进京后，主角一行被右近安排在京城最有名气的旅店“白楼阁”居住。话说这位大侠在京城如此有面儿也引起了老白的极大兴趣。后来机缘巧合，老白终于发现了原来此人正是大和国右近卫大将奥修托尔。由于经常要忙于政务的原因，很多事情奥修托尔都希望主角一行能够帮忙。乐于助人的久远自当不在话下，老白也就跟随行动。就这样，老白和久远在帝都协助奥修托尔解决了大大小小的诸般事件，在这个过程中也有越来越多的同伴入住白楼阁，甚至包括大和国的公主“アンジュ”（安久）……解救安久的事件令老白等人在京城名声大振，奥修托尔也借此机会向大和国的皇帝引荐主角一行。由此老白开始逐渐接触到了大和国的“高层”。原来这大和国共有左右近卫与八柱将，顾名思义，这些人基本上都是大和的栋梁。其中除了奥修托尔以外，还有私底下假扮作点心店捏糖果老爹，与奥修托尔关系不错（互相以“小左”“小右”相称），前面提及的四个面具中左半边的那位左近卫大将“ミカヅチ”（御神雷）；大和国高级人力资源总监，私底下却是个以出 BL 小本子为业的大触作家甚至把管理八柱将当成副业的，绰号“影光”的眼镜男“ウォシス”（沃西斯）；戴四面具里下半脸的，身兼皇女教师与护卫，八柱将唯一的女将军“ムネチカ”（穆涅奇卡）；露露缇耶的父亲，因大规模开垦荒地有功而受封为皇的“オーゼン”（欧森）；统辖大和国海洋与水军的“ソヤンケクル”（索洋肯库尔）；占了父亲的光的肥硕官二代“デコポンポ”（迪肯本波）；以及戴右半面具，全身肌肉凡事都想用暴力和武力来解决的暴力男“ヴライ”（武赖）等等。





与此同时，久远的一些“亲友团”也陆续在京城出现。首先是白楼阁的女老板卡露拉以及她的手下藤香，此后的图斯库尔使节团到访京城的时候，阿鲁鲁、卡缪这些前代的角色也纷纷到访白楼阁，使节团中甚至还出现了胧以及他那两位双子小弟……到这里大家可能也就多半猜到久远的出身了。至于老白，此前他一直在夜晚被两个奇怪的黑衣人引领到一个类似世外桃源的地方，在这里时常会有一位老者和一个巫女在等他，闲聊或者茶会不一而足。解救了皇女安久之后，大和皇帝赐予了老白一对双子巫女，这才被他发现这两个巫女便是之前一直引导他的两个黑衣人，而他见到的老者自然就是大和皇帝本人了。更加令人惊愕的事实是：这位大和皇帝竟然就是老白一直以来在梦境中

出现的哥哥！原来老白在苏醒以前和他哥哥一样是研究员。他哥哥有个妻子，还有一个很黏自己的女儿，擅长黑客技术，把另一个团体的研究成果，包括亚人的培育技术，还有前作中提到的研究 ICEMAN 的成果，也就是面具的资料拷贝过来了（这也正是克隆面具的由来），但没有马上利用。随后哥哥开发了新药，让男主当小白鼠。老白也同意了，进入了一个装置里面开始了冬眠。哥哥经过漫长的岁月，重返地上。这时的地面没有任何一个人类，都是亚人建立起了文明。哥哥利用自己的智慧把他们统一了起来，传授他们先进的技术，使用弟弟发现的技术复制了面具赐予重臣建立起国家。耐不住寂寞的哥哥还用亚人的培育技术，用妻子和女儿的遗传因子克隆出了两个亚人。然而亚人的落后不仅仅在于科学技术，而是多方面的，这令哥哥坚定了要让人类重返地面的决心。不过现在看来重返地面谈何容易，人类无法适应现在地面的环境就是当务之急——哥哥因为常年也在用自己做实验所以尚可在地面生活还很





尽管如此，大和还是加紧了攻侵他国的步伐。如果说威兹鲁夏的老大刚愎自用，干了很多诸如斩杀来使这种下三滥的事尚且情有可原的话，跨海攻击图斯库尔这个真的是有点令人不齿了。尽管奥修托尔一再阻拦，但是皇帝心意已决。此时的八柱将也是各怀鬼胎，当然像武赖这样的人肯定是百分百的主战派。尤其是在攻侵威兹鲁夏的时候，几位戴假面的纷纷展示了自己压倒性的战力，这令主战派更加信心十足。最后奥修托尔只得选择留守京城，任由大和皇帝调兵遣将跨海宣战。然而图斯库尔也不是吃素的。他们利用大和军不熟悉四国地形的现状，采用诱敌深入的办法，断绝了大和军的补给线，采用瓮中捉鳖把大和军团团困住。没有了补给，军队全灭只是时间问题，万般无奈之下奥修托尔指派老白一行前往图斯库尔解救八柱将。对于要向自己的故乡宣战这件事，久远一直都是比较纠结的，不过她最后还是决定陪同老白一起前往。为了防止重蹈大和军覆辙，老白选择了走更加艰险的山路绕过图斯库尔的

长寿，但是嗑药毕竟不是办法。他想到的办法就是去各地寻找遗迹看看有没有什么可靠的情报。另外一个目的自然就是寻找老白究竟在哪座遗迹内沉睡，以便及时解救出来。但是，亚人是不会理解大和皇帝的良苦用心，他们心里只会觉得这是大和要来争夺领土了。特别是图斯库尔人，他们视封印之地翁卡米亚凯为圣地，禁止任何外人进入，虽然使节团来临，但是谈崩了也是意料之中的结果。更加揪心的是大和皇帝发现嗑药已经渐渐无法阻止自己的衰老，很可能自己已经时日不多，所以他需要有人来继承自己的事业：大和的亚人们的兴旺交给了公主，那么人类复兴计划就交给老白了。

以上这些事实，都是老白在遵从哥哥前往大和西部的部落“ウズールッシャ”（威兹鲁夏）的遗迹，看到了那些惊人的研究设施和未解冻的人类变成久远口中的“タタリ”之后，回忆起了自己的身世，向大和皇帝询问之下得到的真相。很可惜，即使是他们俩可能也不知道所谓的“タタリ”究竟是怎么出现的。不过对于玩过前作的玩家来说，这个问题可能就简单多了：大家看到的所谓“タタリ”的真正由来，便是当年受到解放者诅咒的产物。既然是被诅咒之物，那么依靠老白哥哥那种用药解决的想法可能永远也无法扭转乾坤。所以研究注定失败也就成了理所当然的结果。



包围网。没有受到图斯库尔军的阻挡，众人便来到了大和军前线阵地见到了穆涅奇卡。充足的资源到来令大和军士气大振，老白又突发灵感教大家制作了热气球奇袭敌营。然而，面对图斯库尔的两位侍大将克罗和贝纳威却没有丝毫办法，战局依旧僵持。

与此同时，大河军营里传来噩耗：皇帝突然驾崩！惊慌失措的大和军连夜撤离，老白他们还受到了不明人士放出的怪物袭击……回到京城以后，老白等人听到了更加惊人的事实：大和皇帝，也就是自己的哥哥是被奥修托尔毒杀的，同时巫女（老白的嫂子的克隆体）也下落不明，怀疑是同谋；奥修托尔更是在向公主进茶的时候被查出茶里有毒差点害死公主而被认为证据确凿。熟悉奥修托尔为人的老白怎么也不肯相信是他策划的谋杀，于是带领众人前往监狱解救奥修托尔。这时，众人得知武赖要逼迫安久公主自尽以便篡位夺权，又在双子的帮助下穿越进宫内与武赖大战。经过双子的大封印以及其前后两轮的车轮战终于放倒了这个狂人，但是奥修托尔却心慈手软没有给他致命一击。武赖苏醒以后，因其强烈的执念再度变







身并追击老白一行，奥修特尔决定留下与之单挑。他的妹妹“ネコネ”（猫音）放心不下老哥的安危，从车上跑了下去寻找哥哥，老白也跟了出来，两人在决战之地的岩石后面观战。奥修托尔依靠假面的力量变身与武赖决战，然而因之前被拷问深受重伤逐渐落于下风，只能采用舍命一击的方式扭转战局。然而在等待破绽以逆转的紧要关头，猫音以为哥哥就要输了而冲出来大喊，她的声音让奥修托尔分了神，逆转的一击打空了。恼羞成怒的武赖转而攻击猫音，奥修托尔上前阻挡，并且以最后的力量将武赖打入水中。然而自己因为过度使用面具的力量并且受伤严重而灰飞烟灭。临别之时他将面具交给了老白……

在合流地点等待已久的众人等到了“奥修托尔”和妹妹的归来，却不见老白的身影。原来老白继承了奥修托尔的面具，他将以奥修托尔的身份继续生存下去，拯救这个处在危急存亡之秋的国家。于是他走到了久远面前，亲自告诉久远自己已经身亡的“事实”。悲痛欲绝的久远发觉自己已经没有待在大和的理由了，失魂落魄的她告别了同伴径自走向远方。老白几度发自内心的呼喊，想把久远留下，却最终没有说出口……

深夜，一群追兵正准备抓捕一名少女，但这群追兵却被神奇的力量惨杀。在这名少女的背后，浮现出了解放者的背影。虽然得救，但少女显得那样的失魂落魄。此时，少女的“父亲”赶来，少女在“父亲”的怀抱中落下了眼泪。她不明白，这种寂寞的、撕心裂肺的感受是因何而来。而她的父亲告诉她，这就是恋爱……

Characters

二代人物分析

传颂系列最大的特色就是大量性格迥异但是各有特色、亮点颇多的人物形象。和TTT相比较，由于在剧本上着力较多所以本身就有着更大的空间去描绘这些人物。此外，作为一款SRPG游戏，传颂2的角色，特别是我方角色在战斗中的战斗力，技能参数乃至成长水平也是需要参考与评价的重要标尺。那么这次的传颂2我们也将围绕剧本和游戏两个方面对主要的出场角色加以分析，不过由于篇幅的限制笔者不可能将全部角色一一顾及，但是依然会尽量选取游戏中较为出彩的10位角色作为这部分的重点。

老白 ハク

战力 ★★★
智力 ★★★★★
特性 偷奸耍滑 吐槽

前作的男主角白皇不论人格魅力，内政外交都是一流水平，即使不算觉醒后的解放者加持，本身的战斗力在我方角色之中也是可圈可点，新作想要超越的确是非常困难的一件事情。而叶子在2代中非常聪明地采用了独辟蹊径的方式选择了另一种性格模式来塑造老白这个形象。他懒惰、不愿意花力气，想办法解决问题都是怎么省事怎么来；一直保持着戏谑的痞子气，口无遮拦大大咧咧，还经常捉弄对她抱有好感的女性角色，即使连小孩子也不放过……从打接触老白开始，“靠谱”这两个字似乎基本上就跟他没什么关系（笑）。但事实上他是一个非常聪明的人，游戏中也用了大量的例子去展现老白的智将形象，此外老白最优异的地方就在于他的随机应变。其实老白最为缺乏的就是所谓的责任感，在这方面久远可以说一直都在鞭策着他，而游戏也似乎在循序渐进地展现他逐渐萌生出责任感、变得有担当的过程，最终结果就是他能够戴上奥修托尔托付的面具，承担起挽救大和危难的决心。当然，有不少玩家觉得这段剧情的设计有用力过猛，强行拔高男主角的嫌疑，其实在游戏的剧情之中还是渗透了不少他在这方面成长的过程。



久远 クオン

战力 ★★★★★
智力 ★★★
特性 怪力 母性（?）



“边境的女人都是女汉子”的又一个典型代表，久远既能当奶妈又能打怪，既能制药又能“安抚”男主角的特点已经近乎达到了全能的境界。游戏中也不遗余力地在各个方面展现她那即使在亚人里都数一数二的体能——当然她的怪力可能有一大半的时间都用在如何调教老白上了（笑）。关于久远的身世曾经一直是游戏的一大爆点，不过仔细想来其实也不是什么悬念。她正是前作男主角白皇和柚叶的女儿，母亲柚叶因病早逝，从小是被白皇后宫里的一群“小妈”们抚养，原本作为舅舅的胧也做了奶爸。所以她的性格特点其实就是1代这些主要角色的集合体，比如说艾露露的正宫气场和制药的本领，阿露露的吃货属性（其实2代中你会发现卡缪也成了吃货），卡露拉的怪力，藤香的天然和一根筋……可能唯一一个属于她自己的特色就是用尾巴抽人勒人的本领了（笑）。只是她的这些个家长们实在是典型的大撒把作风，让小小年纪的她四处旅行也基本不闻不问，造就了久远性格开朗豪放，善于照顾自己照顾别人，率直不造作的优点。毫不夸张地说，除了偶尔有点吃醋和“妻管严”表现以外，性格塑造如此之“正”的角色基本上在现在的日式作品里其实已经很少见了。更重要的是她在游戏中往往会有些语出惊人的表现以及十分敏锐的洞察力，这恐怕得益于常年的旅行生涯见惯人情世故的原因吧。

猫音 ネコネ

战力 ★★★★
智力 ★★
特性 傲娇 兄控

如果说叶子社是有意为之，要在2代高潮给奥修托尔的非正常死亡安插一个段子，来黑一下这个小丫头的话，笔者只能说，叶子你成功了。你完美地“毁掉”了一个形象，不仅仅是她的性格，还包括玩家群体中对她的评价。对于她的“兄控”属性本身，其实并不存在争议，包括后来对老白产生的某些感情也基本上是源自于这里。不过仔细分析这种感情的实质，还是她本身尚属年幼，在游戏中的境遇又使得她不得不活得跟个小大人似的，这种强烈的反差使得猫音不得不去寻找一个可以依靠的对象，尽管她在嘴上还是尽显刁蛮。另外一点就是她其实不太擅长表达自己的感情，对于老白也是打来打去一股熊孩子作风，喜欢哥哥也不知道怎么才能与之沟通，甚至在恍惚之中把老白认作了自己的哥哥。至于最后坑死兄长这件事，个人觉得没有必要做过度解读。真要深究的话，最终战我方车翻武赖的时候，奥修托尔就应该上去补刀直接了结掉武赖，也就没后面这么多事了。反过来说，因为这件事，给猫音造成了巨大的心理阴影（别求面积了，2代结尾处整个人都快坏掉了），这个症结将会在未来的续作里从头到尾陪伴着这个丫头，也算是给她的不智之举一点点惩罚吧。



奥修托尔 / 右近
オシュトル / ウコン

战力 ★★★★★ 智力 ★★★★
特性 义胆忠肝 忧国忧民



奥修托尔几乎是整个传颂2之中塑造得最为出彩的一个人物，说他是这部游戏的里主角也丝毫不夸张。比起各怀鬼胎的八柱将，奥修托尔一直以来都是心系大和的国家社稷与百姓安危；有他在，大和不论是内政外交都是井井有条。尤其突出的是，此人看人有着十分独到的眼光。内政上，比如商讨进军图斯库尔之时，他的发言可谓识大局得大体，有理有据令人信服。但是他的想法与大和皇帝的愿景是严重背离的，或者说在大和皇帝的野望之下，他的结局只可能是个悲剧，游戏结尾奥修托尔的壮烈牺牲，也给他的命运披上了浓厚的悲剧英雄的色彩。



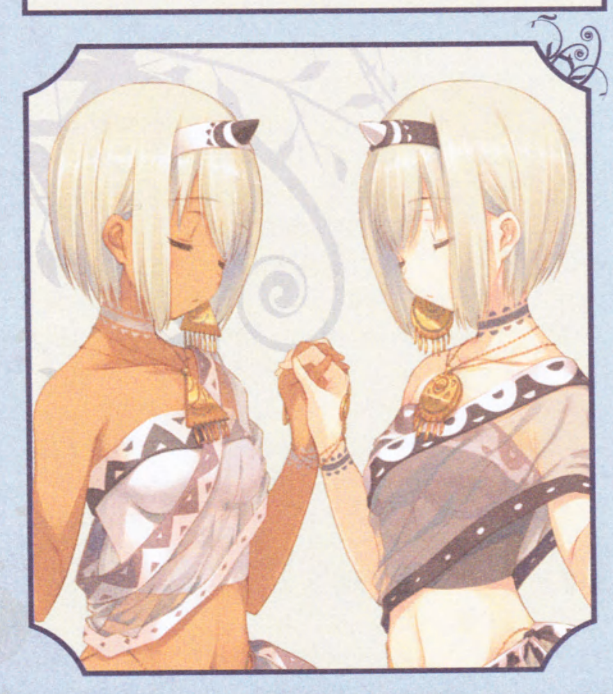
露露缇耶
ルルティエ

战力 ★★★★☆ 智力 ★★
特性 心之妻 腐向

相信大部分人对于这个丫头刚出场的表现都没有十分明确的感想，露露缇耶在很长一段时间内都显得性格并不突出。随着剧情推进，玩家就会逐渐发现她对于老白的痴心，特别是关于老白的起居，在双子以前基本上除了久远就数她付出得最多。不易张扬的性格使得她成为彻头彻尾的贤内助形象，"心之妻"的称号也由此而来。不论语音还是行动，她的表现都给人一种小女人的感觉（绝对的褒义），对于老白的话也是言听计从。其实老白身边聚集了众多女性勉强可称之为后宫，但真正给人有CP感的其实就属露露缇耶了，而这一对恰恰是不少玩家一开始并没有看好的。和久远的突然迸发不同，由于露露缇耶的感情积淀描述相当充分和成功，这部分也就成为了传颂2代中为数不多的情感部分的亮点。毫不夸张得说，虽然老白隐藏了自己的身份令露露缇耶与他的感情之路蒙上了一层阴影，但只要老白选择恰当的时机向她阐明正身，露露缇耶死心塌地就是分分钟的事情。不过话说回来，她的这种小媳妇性格在老白美女众多实力超群的后宫里还是显得弱势了一些，特别是双子加盟以后……

乌露露 . 萨拉娜
ウルゥル サラァナ

战力 ★★★★★ 智力 ★★★☆
特性 侍奉 寝技（死）



一直以来叶子在描写双子方面就有着十分独到的优势，比如前作中胧的两个小弟，乃至『To heart2』里的姬百合姐妹等等。这次的双子由于出场较晚，性格描写开门见山。各种内涵语言动作（包括卖肉与大保健）花样翻新，绝对令人一饱眼福。她们的各种充满挑逗性的词汇甚至间接助力了久远、露露缇耶这样的女孩开始直面自己的感情。有这么一对女孩子侍奉老白的起居，他完全可以过神仙一样的日子……双子另外一个值得称道的自然就是在战场上的表现了，华丽的演出超大范围超强的魔法攻击与众不同的属性连发等等，后期几乎就是我方稳定的攻击输出炮台。当然，双子身上无时不刻散发出的神秘气息也是十分吸引玩家的地方。最终战时刻两人使出的山寨版大封印更是将这种神秘感推上了高潮。

安久
アンジュ

战力 ???
智力 ★★
特性 熊孩子



接下来说两个未在2代本传中出战的角色。首先这位大和国公主之所以在列，是因为传颂2的帝都日常中关于她的戏份可谓是相当充足。剧本给了很大的篇幅来展现她的生活点滴，并且引出了活跃于京城的义贼团大姐头。不过尽管花了如此大的篇幅，实际上想表达的就是这位皇女说到底不过一个熊孩子而已。和那些模板化的贵族深闺出身的少女类似，安久十分的不谙世事，对外界事物充满了好奇心。恰巧又碰见了像老白这样喜欢跟女孩子瞎胡闹的主儿，于是两厢上下一拍即合……由于过于年幼根本无法理解所谓政治斗争的残酷性，使得她顺理成章地成为了帝都政变的牺牲品，还差点因为一介莽夫而白送了性命。毫不夸张地说，就算落在了老白假扮的奥修托尔手里安全有了保证，她也难保不会成为大义名分之下的一枚棋子。

雷光
ライコウ

战力 ???
智力 ★★★★
特性 骑墙派

八柱将中由于人物剧本的分配极端不均衡，几个重要角色的表现机会很少，相对来说雷光属于戏份相对还算比较多的角色之一。故事的重点也主要放在了他在大和国的多起事件中的反应方面。和弟弟建御雷相比，他是典型的头



脑派，有着不输于奥修托尔的聪明才智，几个关键事件的分析也是相当的精到。任何一件于自己利益相关的事件发生了，他总能权衡各方利弊，然后选择最优方案。不过长此以往，也会给人留下职场老油条、骑墙派一类的印象。当然在危机四伏的政界，要想明哲保身这些本领本就是必要的。

武赖 ヴライ	战力	★★★★★
	智力	★★
	特性	霸道



和雷光相反，武赖毫不客气地说在八柱将之中绝对属于智商堪忧的角色。尽管我们得承认他对大和国的确是绝对的忠心耿耿，但是他所谓的忠心是建立在满足自己的杀戮之意的基础之上的，连奥修托尔都明确地指出他在大和攻侵蛮族部落之时虽立下战功，却杀死了大量业已丧失战意决心投降的剑奴，以满足自己的欲望。并且他其实是一个头脑十分简单的人，一个典型的例子就是安久不慎服毒，奥修托尔被抓之时此人的举动。退一万步讲，就算你觉得大和已经是大厦将倾想取而代之的话，正确的做法是什么？随便哪个人想到的估计都是利用安久，来个“挟天子以令诸侯”，可他居然是逼迫安久自尽……这不是明摆着把大义名分随便扔给了随后赶来的人了吗？事情做到了这种地步也就注定了他不会有什么好下场。至于被我方放倒以后醒来继续追击奥修托尔，基本上也仅仅是出于自己的杀戮之心而已。可能对于3代来说，唯一值得提及的就是他死后面具的去向了。

贝纳威 ベナウィ	战力	★★★★★
	智力	★★★★
	特性	全能



2代给这位图斯库尔侍大将的戏份并不是很多，但就仅仅设计诱大和军深入而断绝补给，以及击退姆涅奇卡两件事来说，他运筹帷幄用兵如神决胜千里之外的能力依旧不减当年，而战斗力方面，简直都快成了BUG一般的存在。何况之前姆涅奇卡已经展现过那种压倒性的面具的力量，可就是丝毫伤不到他。其实对于他的描写也反映了一个重大问题，就是前作人物在相对拔高实力的背景下，续作人物如何构筑与前作人物的战斗力对比。目前在网络上关于传颂1代2代角色谁更强的问题已经讨论的十分激烈了。对于老玩家而言类似贝纳威这种角色的实力是心中有数的，关键就看叶子以后怎么去平衡两代角色的实力。这不仅仅会影响到剧本的展开，更为重要的是还与SRPG战斗部分紧密相连。

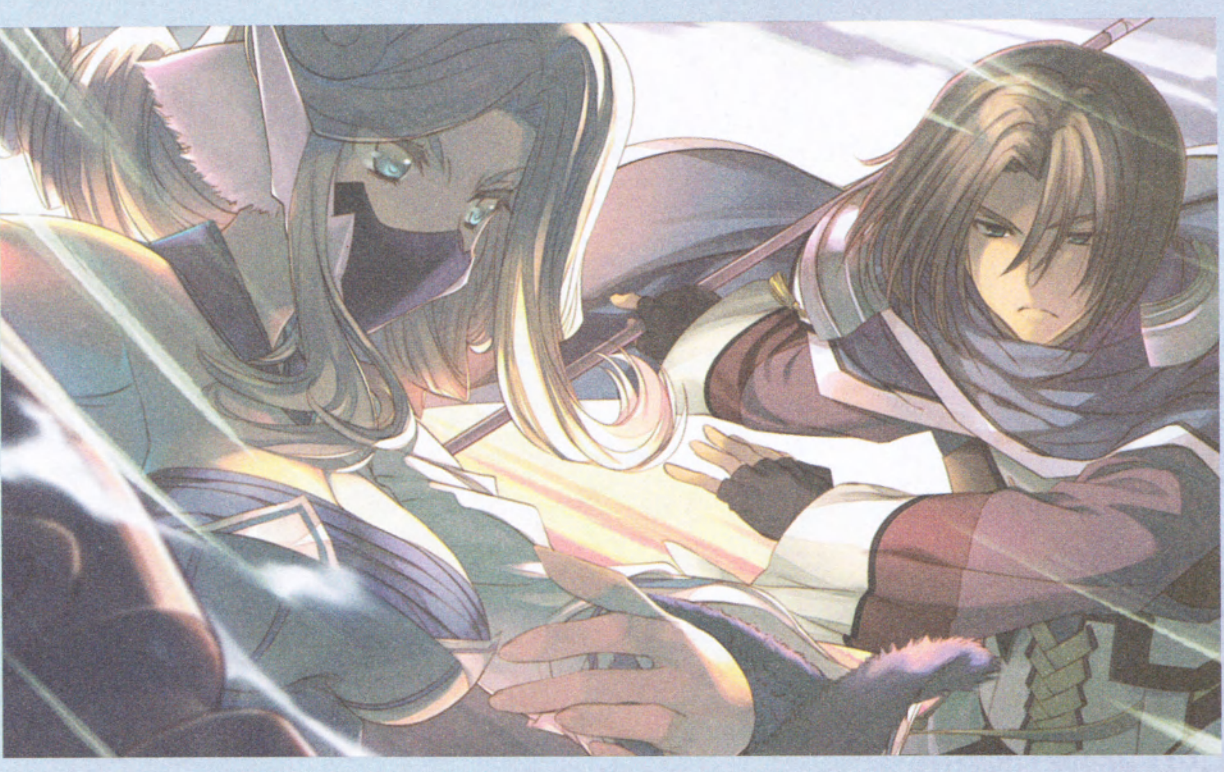
Evaluating
他方评测

前面用了相当大的篇幅给大家展现了传颂2代剧情的大致风貌，作为一款侧重故事的游戏，传颂2的剧本理应是我们探讨的重点。当然，不可忽视的是游戏本身其他方面的魅力。一方面，传颂2脱胎于GALGAME，精美的人物，动听的音乐依旧是游戏不可或缺的重要环节。另一方面，在投身家用机领域以后，传颂系列与TTT系列一样都被官方定位为SRPG游戏，那么游戏的系统方面的表现也是不能忽视的。这个部分笔者就传颂2的这三个方面做一个简要的评析。至于剧本的内容前面已经讲的足够多了，相信各位一定会有一个属于自己的判断。

画面 ★★★☆

传颂2最终发售了三个平台的版本，但是最初发布的平台只有PS3。笔者购入的版本是PS4版，总体来看游戏还是基于PS3平台制作的。从次世代的眼光来看，3D部分的建模比较简单，背景也略显简陋。人物模型保持了Q版的造型算是继承了系列的特色，和TTT2的大头相比比例更加和谐，也没有出现类似动画渲染那样的黑边。不过这部分最大的亮点则是人物丰富细腻的动作。可能看过PV的玩家就已经发现了，像猫音这样的角色的动作招式有板有眼非常花哨，而不像TTT2那样摆个POSE魔法就飞出去了，久远的连技甚至给人一种玩动作游戏的错觉。另一个亮点就是必杀技演出画面魄力十足丝毫不拖泥带水。人物特写画面则是借鉴了现今不少日式游戏的做法，附加的水墨特效的点缀也增添了一丝古典色彩。比较遗憾的是这次的必杀技依旧没有用汉字或者假名写出招式名称，多少感觉缺乏一点点冲击力。

立绘与CG方面相对于前作甘露树一人独挑大梁，这次增加了みつみ美里，双画师的阵容保证了作画的高标准。当然，由于相对1代时间过久，两位的画风本身也有了一定的变化，再加上技术进步等原因，2代的2D画面整体相对1代柔和艳丽了许多。尤其是前作出场过的主要角色，对比初代玩家就能看出两代游戏画风与侧重点的不同。



系统 ★★★★

一直以来，SRPG游戏因其玩法相对固定被认为属于模式化难于创新的一个类型，而某些厂商片面追求此类游戏的高难度以及数值算法，使得游戏过分硬核化又流失了不少玩家群。叶子社此前推出的TTT2就因为系统方面的难度苛刻和不友好而为人诟病。此次传颂2的推出前，不少人也在怀疑叶子社会不会继续跑偏。从实际游玩的感受来看，传颂2的战斗在创新和友好度这两个方面还算是下了很大功夫。

传颂系列的战斗系统主要是以“按键连击”系统为核心的，2代强化了这个系统，并且为了突出这一系统的核心地位，破天荒的取消了传统战棋游戏的“skill选项”，而将类似的技能做进了连击之中。战斗角色配备若干套连击招式，只有连击成功才会产生类似skill的效果，尤其施放条件还各不相同，相对于单纯的靠SP MP的次数限制更具有战略性，玩家不得不考虑何时使用哪种技能不会影响自己的战略部署。连击方式也从前作中单纯的依节奏点按基础上增加了按住蓄力等更加多彩的方式，配合角色的演出大大增加了临场感。当然，对于这方面比较苦手的玩家，游戏依旧设置了自动连击系统，并且不像前作那样坑爹的只有伤害1，而是只有不出现会心连击的限制，显得人性化了许多，这也可算是游戏友好度方面的一个改进。除此以外，2代的游戏战斗场景格局大多比较小，敌我双方移动的范围都比较窄，相对来说都是比较容易攻击到对方的，结合传颂系列的加点系统和算法，不难看出2代是典型的鼓励进攻的游戏，在自己的回合集中消灭敌人有生力量是这款游戏的主要课题。2代最大的遗憾还是主线战斗实在太少，尽管通关以后有15场梦幻演武，但是主线仅仅17场战斗这个跟TTT2动辄40多场主线战斗外加100层迷宫根本不能同日而语。





音乐 ★★★★☆

传颂2发售前，下川曾表示本作将会有制作迪斯尼『冰雪奇缘』音乐的大佬加盟。从实际游戏音乐制作的了解，主要负责这作音乐制作与编曲的依旧是大家熟悉的衣笠道雄等等这些老家伙们。当然这不代表本作制作阵容就没有亮点。通关的玩家在STAFF画面里，可能早就找到了“CHINA NATIONAL SYMPHONY ORCHESTRA”的字样。是的，这正是我们的中国国家交响乐团！2代的音乐浓郁的交响乐以及大气滂沱的曲风正是来自他们的手笔。关于2代的音乐实际上值得探讨的内容还有不少，由于篇幅的关系我们就留待完整的OST与歌曲专辑推出以后再跟各位细说。



Forecasts 未来剧情大推测

相信不论是玩过了传颂2的同学们还是看完笔者前面的剧情介绍的，心中都会留下一个巨大的问号：这传颂2的剧情根本就没结束嘛！一方面我们必须对这种明目张胆的做法嗤之以鼻，另一方面游戏的忠诚粉丝们很显然又迫切的想知道未来剧情的发展如何。我们这篇文章的重点是探讨剧情，那么未来3代的剧本走向也就成为了绕不开的话题。最近一段时间，其实网上关于3代究竟会有哪些内容也是讨论的



热点之一。在这里，笔者也总结了3代可能涉及内容的若干条目，各位可以看一看与心中所想是否符合。也欢迎未来某日3代发售后，诸位挖出本文来打笔者的脸（笑）。还是那句话，这部分内容仅代表笔者个人观点，没有客观都是主观。

◆ 老白、久远相爱相杀？

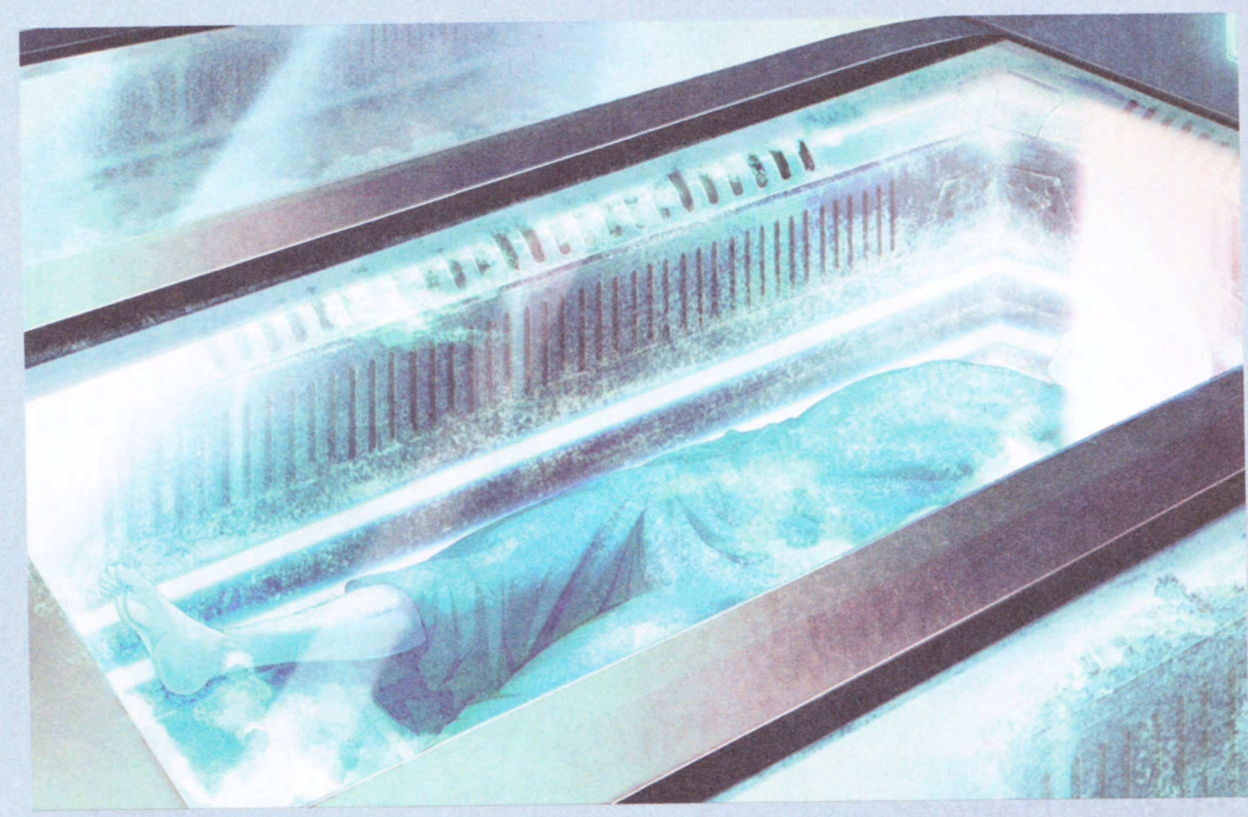
在3代的各种预测之中，这个的呼声绝对是最高的。支持者的论据大多有二：其一，久远心中已经认定老白死于大和，未来必将率领图斯库尔众人反攻大和为老白报仇。其二，2代结尾处久远背影里的旧日神形象也预示了久远黑化的命运。其三，老白要想继承大和皇帝遗志，再度前往图斯库尔已成必然。总结的结论就是：3代大和与图斯库尔必有一战。对此笔者倒是有一些不同的意见。首先就算武赖被说成是害死老白的罪魁祸首，但是此人已死，久远已经没有了复仇的理由。其次2代在与哥哥的对话中，老白已经表示对于继承大和皇帝意志这方面并没有什么特别的兴趣，一方面他自己并不像哥哥那样对亚人族的落后十分鄙视，维持现状是他目前认为和亚人族和平共处最好的方式，另一方面他对于所谓的旧人类复兴也没有抱有特别的执念。所以在理念上老白跟哥哥其实有着本质的分别。何况在3代初期，老白的任务主要还是作为奥修托尔重振大和国，去拨乱反正，所以很可能无暇顾及老哥的复兴计划。在他的心中，奥修托尔的遗志可能是更为重要的。至于久远，笔者个人认为以她的性格，马上黑化的条件其实并不具备，很有可能她会在机缘巧合的情况下，得知老白尚在人间的消息，然后像2代一样，再次踏上旅程开始自己的"千里寻夫"之路。而且对于她和旧日神的关系问题，图斯库尔方面必然会有所忌惮——因为这种力量带来的毁灭性是无差别的，阿露露尤其对此刻骨铭心。因此必然会有相应的防范措施（大家不要忘记了寄宿了睦美力量的卡缪，那可是正牌大封印）。不过这么写，还真是给人一种某作SC的既视感……

◆ 白皇（解放者）王者归来？

传颂2关于人类复兴计划的问题在前面的剧情介绍之中笔者已经有所阐述，所谓嗑药的办法根本就是治标不治本。另一方面，大和内乱导致的天下大乱绝对是当年的解放者所不愿看到的。同时在1代的结尾，艾露露的那个回眸一笑，很多玩家的解读都是白皇可能会回来。然而在2代，别说白皇了，艾露露压根都没出现。所以3代乱世，解放者会不会出来救场，就成了一个疑问。倘若再次登场，随之而来的一系列问题都会引刃而解。比如说旧人类变成史莱姆的问题，比如说真假面与克隆假面的问题，甚至包括艾露露情归何处的问题……在笔者看来，解放者再次现身不是不可以，但是处理方式上需要相当的慎重，搞不好就会落下"新作人气不足靠前作人物拉人气"的口实。2代本身在处理前作人物时候采用的并不喧宾夺主，又能保有一定情怀的方式还是值得称道的。所以3代如何解决这个疑难，既关系到如何填坑的问题，又关系到新旧人物的塑造问题。这将成为相当考验叶子社剧本功力的事情。

◆ 大和皇帝一盘大棋？

这个论调源自日式作品的"活要见人死要见尸"定律，没有人看到皇帝的遗体，那么皇帝是否真的驾崩就是一件存疑的事情。事实上各位如果回忆2代相关的细节描写，皇帝驾崩这事本身就存在着相当多的疑点：其一，作为重要证人和嫌疑人的某巫女自始至终都没有现身，仅凭某女官的口述是为了逃避追杀隐藏了起来；其二，就皇帝被毒杀这一事实而言也是漏洞百出——拿出毒药的人是沃西斯，发现毒药的是沃西斯家臣，而不存在任何无关第三者在场，本身就是有着重大瑕疵的证据。奥修托尔也吐

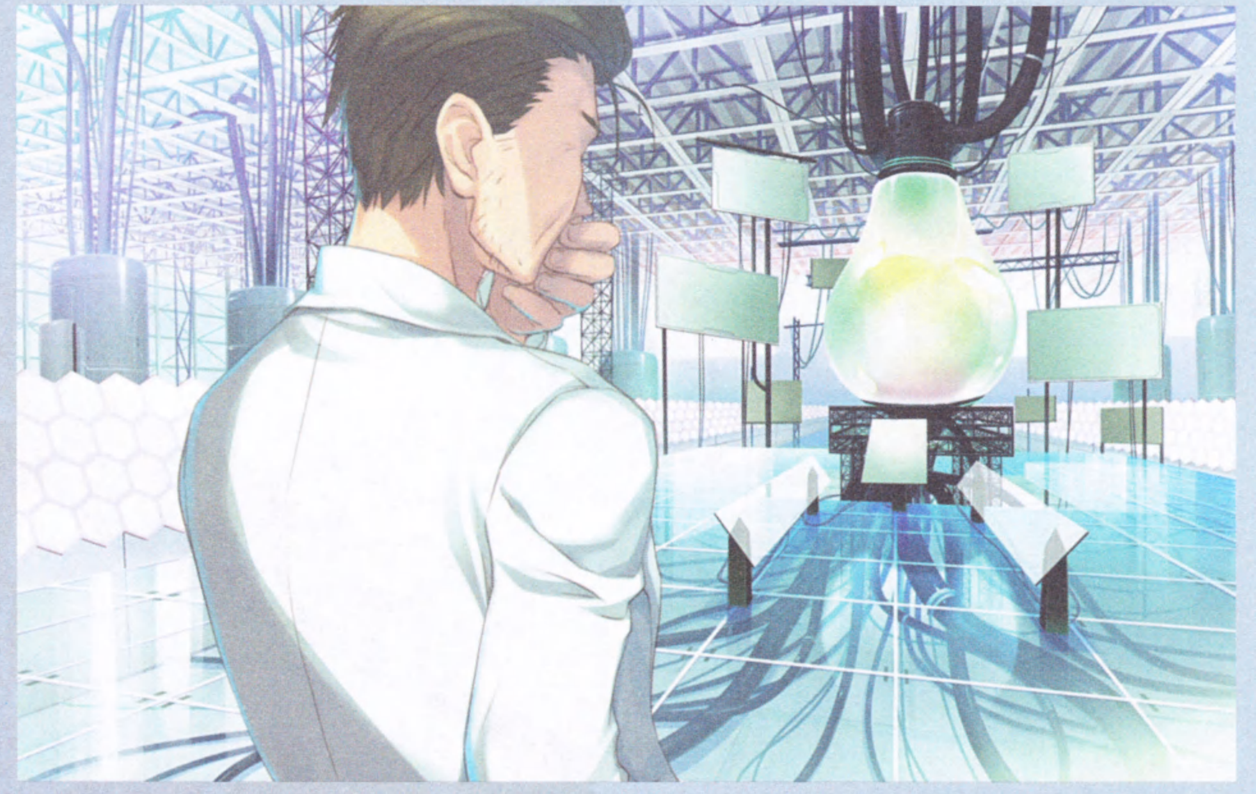


槽过要是真想谋杀皇帝，可能会在下毒以后不把作案工具销毁堂而皇之摆自己家里吗？其三，整个事件始末过程中那位献茶的女官其实也是有着重大嫌疑的人。虽然很多人会联系到她原本是蛮族部落某高官之女，而那位大人是被奥修托尔所杀的事实，但问题的关键并不在于这位女官是否因为复仇策划投毒。而是有一个细节：沃西斯曾面见过这位女官，了解了她的身世之后曾经建议她去找巫女，因为巫女可能会给她在宫内安排一份不错的工作……诸般细节都在说明一个问题，就是皇帝的死想必和沃西斯有着重大干系。联系到八柱将攻侵图斯库尔，留守京城接近皇宫最近的除了奥修托尔就是沃西斯这一点，事实上沃西斯才是有着最大嫌疑的人。但是奥修托尔就这么把罪给认了，笔者觉得他自己其实有着相当大的难言之隐。

顺着这个思路，笔者在此做出大胆的预测，就是皇帝尚在人间这个结论。尽管游戏用各种方式向玩家暗示皇帝自觉时日无多，但是老白也表示了自己对于继承哥哥的意志毫无兴趣的态度。仅凭执念而活百年甚至连自己弟弟的名字都记不住了的皇帝肯定会意识到自己的这个弟弟是难堪大任的，那么搞出这么一出大戏来逼迫弟弟上位可能是最佳的解决途径（只可惜牺牲了最忠贞的右近将军）。另外八柱将的貌合神离皇帝也是看在眼里的，本身他就对亚人毫不信任，接着这个机会正好可以辨清忠奸，达到“清君侧”的效果，更能帮助老白顺利上位。至于沃西斯，个人认为就算他可能对皇帝的意图有一定察觉，但是也不会达到前面说的这种地步。哪怕真是他策划的一场政变，说到底可能也只是和皇帝的策略形成了一种巧合，也就是暗合了皇帝的想法而已。

◆ 人类复兴希望尚存？

前作中我们看到了旧人类几乎已经完全没有希望重返大地，但是2代马上就弄出了老白和他的哥哥这样的特例。假设3代会有新的主角出现的话，难保是不是又会出现一个能够适应地面环境且没有变成史莱姆的特例都未可知。并且游戏中虽然提到了是嗑药抵制住了，虽然治标不治本，但还是能确保旧人类能够以人类的姿态活下去。到此笔者一直以来的一个疑问就出现了：所谓的“解放者”究竟是什么？它的力量，或者说诅咒能不能用游戏中存在的科学技术加以攻破？



看起来这可能是最为无厘头的一个想法，而且十有八九传颂之物的重点都不会在这。但是想想看，至今为止游戏都没有将解放者的力量究竟是什么给解释清楚。1代也仅仅是说考古学家因为某起事件而和解放者签订了契约。纵观大量的日式作品，很多所谓的神之力或者说的神明的出现，到最后都有可能被解释为其实是古代文明的超高科技（典型代表比如梦幻模拟战5里面把所谓神剑与魔剑解释为实验室的产物，格兰蒂亚2里面巴鲁玛的正体也被解释为实验室产物而格拉纳斯其实是巴鲁玛的净化形态等等），所以所谓的解放者之力是不是有可能本质上也是一种人类远古文明的科技。既然是科技就有能被人类所解读并且最终了解认识的可能性，而对于传颂之物本身而言，能够解决诅咒问题就可以解决随之而来的一系列问题，比如说2代这两位能够重返地面的旧人类其实已经在一定程度上抵御了解放者诅咒带来的影响……当然相对于前面几条而言，这个推测的YY程度就比较高了，各位看看就是不必过多在意。



Anime 动画版前瞻

最后，我们简单评述一下新近开播的传颂 2 动画版。传颂 2 的 TV 动画和游戏动画一样是由 WHITE FOX 制作，这家公司虽然是个新兴的动画制作公司，但是与叶子社可说是颇有渊源。这家工作室最早的一批员工正是当年制作过动画版『传颂之物』的人，而在 2009 年该公司首次以 WHITE FOX 名义制作的动画作品又恰好是 TTT 的动画版。从目前一个月播映的情况看，作画稳定素质优良，女主角久远的设计对比游戏版有一些幼齿化的改动，但是明显要更加可爱和有亲和力，总的来说是继承了 1 代动画版的优良传统。剧情的改动方面虽然不少观众看后颇有微词，但是笔者是属于坚定的支持“媒体差异论”的人士。首先由于篇幅问题动画版是不可能事无巨细地彻底还原游戏情节，其次对于观众质疑的诸如修理水车部分的改动，虽然确实有一点减少了剧情欢乐成分的可能性，但是对于展现老白的聪明才智方面并没有什么实质性的影响。而且参照 1 代以及 TTT 的倾向性，这部动画很可能会继续走偏重严肃的剧情向路线，所以类似这样的改动也无可厚非。就目前公布的前十多话梗概来说，之后最大的改动莫过于提前了图斯库尔使节团的内容。当然这部分在原作之中笔者就是颇有微词的，因为游戏里图斯库尔使节团刚走，大和就向其宣战了，这个显然是有违常理的。而动画版的改动很显然延长了使节团走后大和商讨是否进军的时间，从而可以侧面反映出大和的皇帝以及高层对于这个问题的争议以及做出决断是经历了一个过程的。今后动画版会有怎样的表现还有待进一步观察，但就现在的发展趋势看，WHITE FOX 还是很认真的，动画处处都体现了制作者的诚意，并没有将其视为游戏的附属宣传品看待，动画的整体素质在当下也算是不可多得的表现。

Epilogue 被赞颂的现在与未来

最近几年，“情怀”这个词无论在网络世界还是现实世界都已经被彻底庸俗化了。每当人们提及它的时候，总要带着一丝戏谑的色彩，这可能也是很多时候人们被情怀所伤害太多的缘故吧。传颂之物 2 通关以后，回味游戏中的点点滴滴，笔者的感受是，尽管确实不是完美的续作，但是这款游戏的表现还是对得起这两个字的。游戏中无论是人物、情节、画面、音乐，甚至一些更细小的元素里，都能展现出叶子社对前作的敬意，以及玩家十多年来的殷切期待的有力回应。当然，光有情怀也是不够的，人物塑造上的变化，游戏系统的革新又处处体现了会社力图求变的创新意识和诚意。不久以前下川直哉在推特上宣布传颂 2 的出货量达到了十万套，这正是玩家对于游戏素质的认可。

关于这款游戏的系统、音乐、人设乃至包括叶子社在内的 GALGAME 厂商今后的游戏开发路线等等方面笔者还有很多想跟各位分享的内容，无奈因为篇幅的关系，这次只能就此搁笔了。不远的将来，当传颂之物的最终章降临到大家面前的时候，希望有缘能和各位继续欣赏这个波澜壮阔的命运交响曲。来日方长，后会有期。▲

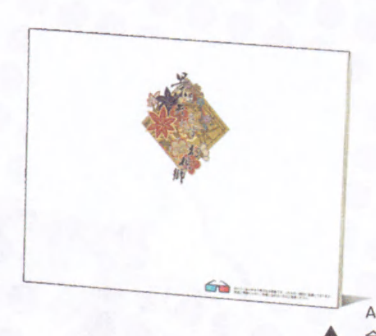



梦幻吧拉拉之拳
DOJIN
R450
瞎眼向け


東京アクティブニーツ
IOSYS
C-CLAYS
EastNewSound
TAMUSIC
TAM
少女フラクタル
幽閉サテライト
Yonder Voice
京都幻想劇団
東方音樂祭
—東方音樂フェス—
TOHO ONGAKU FES
GLOBAL 2015 COMICUP SPECIEL
办：东方乐祭中国准备会
力：東方楽祭準備会　幽閉サテライト
ACG HIGHER PROJECT
特别感谢：ComiCuP　ARKHAM俱乐部
首席媒体：哔哩哔哩弹幕视频网
媒体支持：二次元　nyato.com　超级动漫秀
动漫之家
漫域
独家赞助：漫趣
日期：2015年11月28日
14:00-16:00 兑换入场凭证/物贩
15:00-16:00 进场
16:00-19:00 Live
19:30-20:30 VIP签名会
场馆：Arkham（上海市乌鲁木齐南路1号）
更多信息请关注微博：@幽闭星光_yuuhei-satellite
门票：
VIP：　预售价4⑨⑨元/当日价54⑨元
VIP含：1. ComiCUP17 Day1（11月28日）门票一张（当日票不含此福利）;2. 限量周边礼包；3. 签名会参加资格;4. 前排区域与休息室
普通票：　预售价33⑨元
当日价38⑨元
VIP票与普通票均含价值30元的酒水（有果汁、软饮等提供）
安卓- CPP
IOS- CPP
“微博”扫码购票：
CPP会员电子票



▶ A4全彩 21*28.5CM
全书88P+4P封面



▲ A4全彩 28.5*21CM
全书12P+4P封面
内附贴纸一张





扫一扫关注我们的微博

通贩地址

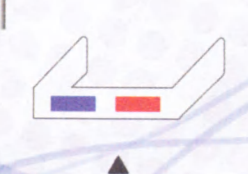
https://mikoanime.taobao.com/



40X10X28CM
手提袋一个



▲ 180X68MM 的圆珠笔一只



▲ 配套3D眼镜一个

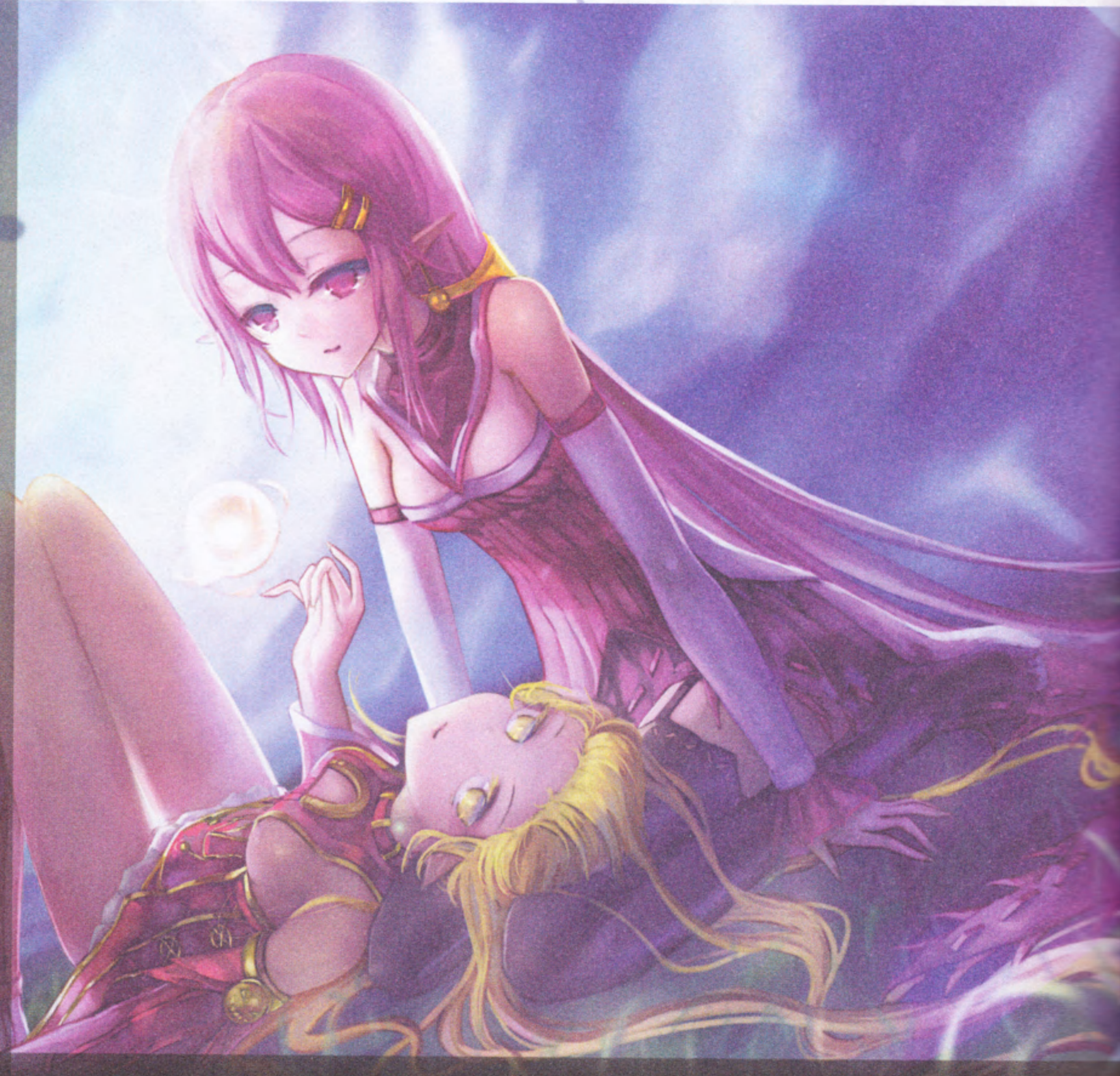












由画师 忘川の泉眼　精心绘制的 地下城与勇士同人插画集：《勇者梦华》
收录了其27幅精美作品，以超大的开页印制，精装而成。欢迎收藏

“这是绘者在DNF这个世界，所窥见的绮丽梦境，愿能邀你一同前往~”

详情请淘宝搜索“勇者梦华”，或扫描右方二维




二次元狂热
84
封底故事
『契约之剑2』
光盘
定价
25
非卖品